HACKEROVA VELIKA NAGRADNA IGRA 3. kolo

HACKER

116 stranica

SAMO 30 kn

www.hacker.hr

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 38 • LIPANJ 1998.

IZDVAJAMO

- ***E3 Report***
  Iscpno izvješće na 8 stranica (str. 62)

SEGA Dreamcast

- Veliki "come back" ili veliki "flop" (str. 94)

PSX

- Funky ritmovi, afro frizure i "dirty language" (str. 80)

Vigilante 8

VS.

Road Rash 3D

Ultra jurnjava, odlična mjuza i puno nasilja (str. 84)

+ *The making of...*

- Frajeri iz EA otkrivaju tajne i trikove programiranja za PSX

Unreal

Kako je popušio Quake 2

TEMA BROJA (str. 52)

IGRE

- *Sanitarium*
- *Motorhead*
- *Forsaken*
- *Genetic Species*
- *Gran Turismo*
- *Monster Truck Madness 2*
- *Commandos: Behind Enemy Lines*

NAGRAĐUJEMO naše čitatelje

HACKER i ACTIVISION te nagrađuju!

OSVOJI

SHANGAI DYNASTY 3x

VIGILANTE 8 5x

EKSKLUZIVNO! LANDS OF LORE III

- Može li Westwood ponovno zasjesti na RPG tron?


Iwill SCSI Motherboard
1394
Dual PentiumII®
Ultra DMA 33
Dual Channels SCSI
100MHz Bus Speed
ULTRA2 (LVD) SCSI
AGP
ACCELERATED GRAPHICS PORT
SCSI RAID
Iwill make things happen
60 MHz Bus
66 MHz Bus
75 MHz Bus
83 MHz Bus
Socket 7
PentiumII® 100MHz Bus
Formel
Zvečajska 5, 10000 Zagreb, Hrvatska
Tel. 01/340-353, 340-987, Fax: 01/315-349
www.formel.hr



Western Digital
Put your life on it
posjetite nas na WWW strani
http://www.autronic.open.hr
najniže cijene!
službeni distributer za Hrvatsku
autronic

VELIKA *nagradna* IGRA

OSVOJI

Hackerova **velika nagradna igra** je došla do svog posljednjeg kola. Neizvjesnost dostiže vrhunac kako se približava 14. srpnja, ali je sasvim izvjesno da vam naš bogati nagradni fond povećava šanse za dobitak. Uz atraktivne nagrade kao što su state-of-the-art Pentium 2 opremljen najbržom Voodoo 2 karticom, mountain bike i PSX konzole, nemate razloga ne zaigrati Hackerovo "Kolo sreće". Igrajte s nama i uljepšajte si ljeto!



Javno izvlačenje biti će
14.07.1998. u 11 sati
na Radiu 101

Pravila nagradne igre

Kako je ovo posljednje kolo naše velike nagradne igre, ostaje vam jedino čitko ispuniti sva tri kupona, staviti ih u omotnicu i najkasnije do 10. srpnja 1998. poslati na adresu redakcije (Janus-Lingua, Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) s naznakom **"Za veliku nagradnu igru"**. I za one kojima nedostaje jedan kupon, imamo rješenje: pretplate li se na Hacker od ovog broja (kupon za pretplatu potražite u Hackerovoj knjižici) i pošalju nam kopiju uplate, to će im zamijeniti **jedan** kupon za nagradnu igru. Imena sretnih dobitnika objavljujemo u sljedećem broju...



HACKER ELECTRONIC ARTS ACTIVISION SOUTHPEAK INTERACTIVE

...DNU OD 100 VRIJEDNIH NAGRADA











1. Nagrada

Vrhunska P2 konfiguracija opremljena Voodoo 2 karticom koja se bez problema može nositi i s najzahtjevnijim igrama.



Philips 15" monitor

Visokokvalitetan monitor renomirane tvrtke smanjit će umor vaših očiju, njegova napredna tehnologija nagraditi vas kristalno bistrom slikom uz koju i najduži rad za računalom predstavlja zadovoljstvo. Zaboravite na umor jer Philips misli i na vaše zdravlje!



Sve NAGRADE

Igre

Originalne igre - izravno od izdavača. Naši sponzori Team 17, Southpeak Interactive, Activision, Electronic Arts te Artes vas nagrađuju s 15 originalnih igara. Igrajte se do besvijesti uz neke od Hackerovih tema broja, Hack igara i preporuka mjeseca.

FIFA 98 PC
NBA 98 PC
Quake 2 PC
F-22 Raptor PC
NHL 98 PC
Anastasia PC
Longbow 2 PC
Battlezone PC
Dark Reign: Rise of the Shadowhand PC
Hexen 2: Portal of Praveus PC
Interstate 76: Nitro Riders PC
Shangai: Dynasty PC
Addiction Pinball PC
Nightmare Creatures PC
Pitfall 3D PSX







Hardware

Od vrhunskih grafičkih kartica koje donose zapanjujuće brzu 3D grafiku na vaš PC preko skenera i monitora do kvalitetnih zvučnih kartica - vjerujemo da će svaka od ovih nagrada podići vaše iskustvo igranja na novu razinu i donijeti još veće zadovoljstvo uporabe računala

Diamond Monster Voodoo 2 8 MB 1X
Diamond Monster 2X
Genius joystick F21 i F22 1x
Genius mikrofon MIC-01 5x
Genius zvučna kartica Sound Maker 3DX 2x
Genius SP 303 1X
Umax ASTRA 610p A4 skener, razlučivosti 300x600 dpi-a
itd...





ostalo

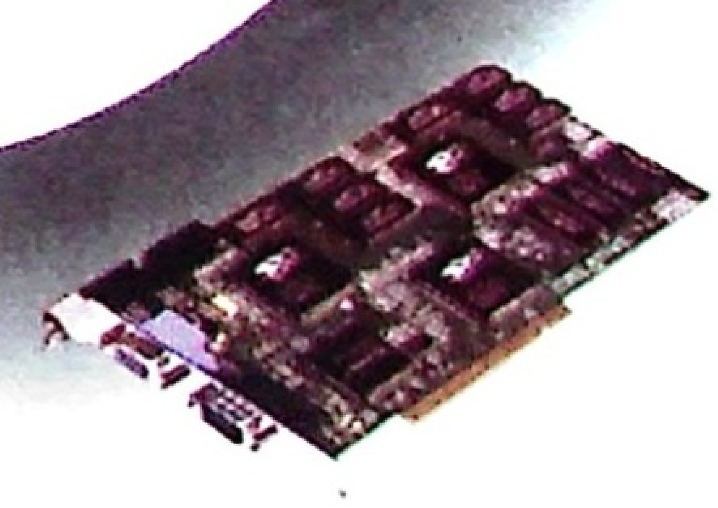
Sitnice koje život znače. Vjerujemo da će vam svaka od ovih sitnih nagrada biti iznimno korisna pri svakodnevnom druženju s vašim ljubimcem...

Podloške za miševe 10X
Miševi 10X
Anatomske Alps tipkovnice 10X
Kutije za CD-ove 10X
Stalci za CD-ove 10X
Enciklopedija igara 1&2 10X
Polugodišnja pretplata na Hacker 5X
Godišnja pretplata na Hacker 5X
Hacker majice 40X
Hacker kape 40X
itd.



UR Headgear

Uđite u novu dimenziju igranja u kojoj se stvarnost gubi, a virtualni svijet oživljava pred vašim očima zapanjujućom uvjerljivošću. Igrački kontroler UR Headgear koji je dizajnirao poznati talijanski dizajner Pininfarina je pravi dodatak za svakog igrača koji misli ozbiljno.



Zahvaljujemo se našim sponzorima: **Artes, Turbo Hacker, Continental Club, Poly Bros, Formel, Marko Projekt, HSM Informatika, Microline, Znak, Mage, Buba, Div, Tandem, Activision, Electronic Arts, Team 17, Southpeak Interactive** i *svima ostalima koji su pomogli ostvarenju Hackerove velike nagradne igre*



SADRŽAJ





TEMA BROJA
str. 52

Unreal

Quake 2 je uistinu krasna igra koja kod većine igrača izaziva lupanje srca, znojenje i povećan krvni pritisak - pogotovo ako igrate u mutliplayeru. No priznajmo, svima nam je već pomalo počeo ići na živce. ***Krešimir Lauš*** ovako to obrazlaže: ***"Iako je grafika lijepa, sve je to već viđeno i previše predvidljivo: lutaš amo--tamo bezličnim hodnicima, malo se diviš vodi, lanser raketa je i dalje nepravedno jako oružje u mutliplayeru, ponašanje protivnika još uvijek predvidivo, igranje preko Interneta previše zapinje itd."*** **Pa zar doista nitko nije u stanju načiniti bolju i igriviju FPP pucačinu? Čini se da se isplatilo čekati 4 godine da momci iz Epic Megagamesa i Digital Extremsa završe rad na projektu Unreal jer je krajnji rezultat nemoguće uprizoriti riječima i slikama. Kada vidite Unreal u akciji, ostat ćete skamenjeni, a vaše će okice samo treptati <TREPT, TREPT>**





SPECIAL REPORT 6/98

LANDS OF LORE 3 28

Četiri mjeseca nakon izlaska godinama očekivanog nastavka Lands of Lorea, koji je postavio neke standarde u ovom žanru, neumorni Westwood već najavljuje treći dio serijala. U opticaj su konačno puštene konkretne informacije i slike te smo zatrpali **Damira Đurovića** ekskluzivnim press materijalima iz Westwooda želeći vas pravodobno upoznati s igrom koja bi trebala ispraviti nedostatke Landsa 2 i vratiti serijalu stari sjaj. Kao i u prijašnjim nastavcima, Lands 3 se temelji na vrlo intrigantnoj i zanimljivoj priči koja će biti snažan adut igre, a konačno je usavršen i grafički engine koji konačno rabi prednosti 3D kartica oživljavajući pred vama krajobraze fantastičnih svjetova u kojima će, još jednom, mudrost i magija biti vaše jedino oružje...



HACK CD #7

Na HackCD-u za lipanj ćete, kao i uvijek, naći atraktivne demoe igara koji su se pojavili od izlaska posljednjeg broja. Kako smo dobili pozitivne komentare na rubriku **Radovi čitatelja**, koju smo konačno realizirali na prošlom CD-u, odsad ćemo vaše radove redovito objavljivati ondje, a već od sljedećeg broja i nagrađivati! Od posebnih priloga na CD-u izdvajamo E3 Report koji daje uvid u slike iz najvžnijih igara predstavljenih na E3 sajmu te ekskluzivnu prezentaciju Road Rasha 3D za koju nam je Electronic Arts ustupio pravo objavljivanja. I na kraju, ne zaboravite pogledati promo animacije koje su ovaj put posebno sočne! Za sve komentare glede Hack CD-a obratite nam se mailom ili poštom na znanu adresu!



POPIS OGLAŠIVAČA

HACKER

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Konzalting:
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761; fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Uređivački kolegij:
NOVOSTI
(INFO, NA TRAGU, NAJAVE I SPECIAL REPORT)
Damir Đurović
AMIGA I PSX
Berislav Jozić
HARDWARE I TECH REPORT
Patrik Pencinger
SOS, HACKERMANIJA I BEZ PANIKE
Denis Kovačić

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Igor Duić
Damir Đurović
Alan Graf
Hrvoje Herceg
Kristina Jeren
Berislav Jozić
Denis Kovačić
Krešimir Lauš
Mislav Mataija
Luka Mihaljević
Patrik Pencinger
Miroslav Puljiz
Dario Rakovac
Damir Rukavina

Strip:
Goran Stančić
goran@agram.com

Animator:
Tihomir Jauk

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus,
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179,
427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/6570-964
ISSN 1330-7126

e-mail:
hacker@janus.hr
WWW:
www.hacker.hr

Časopis je napravljen
u programima QuarkXPress, CorelDraw
i Adobe Photoshop
uz pomoć mrežne opreme

SVEC

Uvodnik



Life is love - share it,
Life is a dream - realize it,
Life is a challenge - meet it,
Life is a game - play it.

Shri Satya Sai Baba

Nije li život stvarno preblag prema našim čitateljima? Mislim, stvarno, škola vam je "naprasno" završila prije roka (al' vam je teško palo), tople ljetne večeri provodite negdje vani ili igrate nešto na kompjutoru i, kao šećer na kraju, listate novi Hacker na 116 stranica. Zavidim vam na posljednjem jer smo moji suradnici i ja u ovaj broj uistinu uložili mnogo vremena i truda, a na kraju smo uskraćeni za ono zadovoljstvo u kojem uživaju svi naši čitatelji: radost i uzbuđenje čitanja novog broja, ekskluzivnih vijesti, svježih informacija i pitkih tekstova vaših omiljenih recenzenata. A za svježe vijesti i ekskluzivitete i nadalje je zadužen Damir Đurović koji se pobrinuo da vam oči većinu vremena budu izvan očnih duplji. Osim svojih rubrika Info i Na Tragu, Damir je pripremio opsežan izvještaj s ovogodišnjeg E3 sajma (Patrik se pobrinuo za hardverski dio izvještaja) iz kojeg je jasno da industrija računalnih igara i dalje bilježi fenomenalan uspon prodaje i zarade, što se u krajnjoj liniji, srećom, pozitivno odražava na igrače - mogu birati između sve većeg broja naslova. Mi u redakciji Hackera se trudimo sve te informacije pregledati, filtrirati i svaki vam mjesec prezentirati najvažnija zbivanja u svijetu računalne zabave, štedeći vaše vrijeme i novac. Namjerno vam neću nabrajati značajne novitete pripremljene za ovaj broj jer vam ne želim pokvariti zadovoljstvo samostalnog istraživanja. Jedino na što vam želim skrenuti pozornost je naša **velika nagradna igra** koja u ovom broju ulazi u svoju završnicu. Ako ste sačuvali kupone iz prijašnja dva broja (ima ih i koji nisu), ispunite i treći te sva tri zajedno pošaljite što žurnije na našu adresu jer u sljedećem, ljetnom, broju objavljujemo imena najsretnijih. Tko zna, dragi čitatelju, možda ćeš baš **ti** dobiti P2 konfiguraciju ili jednu od **100 i više nagrada**.

I na kraju, vratimo se ponovno na temu s kojom sam i započeo ovaj uvodnik. Još od doba nekad popularnog "Sveta kompjutera", gutao sam informatičke časopise, divio se ljudima koji ih stvaraju i žarko priželjkivao da jednog dana, kad narastem, i ja radim taj posao. I sada, kada mi se konačno ostvarila želja, došao sam u paradoksalnu situaciju - uskraćen sam za hedonističko uživanje listanja novog broja časopisa. Uistinu, novinarstvo je vrlo čudan i kojiput doista besmislen posao. No, kad na kraju dana umoran dođem doma, upalim televiziju i padnem u san, znam da trud koji ulažemo u stvaranje novih brojeva ostaje trajno zabilježen i kad god me netko od vas na chatu upita: "Chris, vrijedi li sve to truda?", lakne mi jer to je pitanje na koje odmah znam odgovor.

Have a blast of fun,
Chris.

Kristijan Žibreg
Glavni i odgovorni urednik

E-mail:
draught@earthling.net

ICQ:
1549249



JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Tko je postigao zgoditak?

I dok Šuker, Prosinečki i ekipa daju maksimum od sebe, trudeći se pokazati svijetu da Hrvatska igra kvalitetan nogomet, dotle ste vi, čini se, odlučili dokazati nam da su čitatelji Hackera u stanju zatrpati redakcijske prostorije svojim kuponima za nagradnu igru koju su Hacker i Electronic Arts organizirali u prošlom broju (točan odgovor je bio **c**). Stiglo nam je nevjerojatnih petstotinjak kupona, a spretna ruka naše lektorice Ankice donijela je desetorici čitatelja sreću.

WC '98 će na PC-u igrati:
- *Nikola Henezi, Zagreb*
- *Nikola Dimitrijević, Trpinja*
- *Igor Dundara, Labin*

WC 98 će u svoj PSX ubaciti:
- *Krunoslav Klobučar, Hercegovac*

Kape nogometne reprezentacije će se šepuriti na glavama:
- *Dejana Labudovića, Virovitica*
- *Denisa Jakusa, Split*
- *Tomislava Blaževića, Zagreb*

U majicama EA Sportsa će cool izgledati:
- *Joško Bellotti, Zadar*
- *Dejan Šajnić, Topolovac*
- *Božidar Đukes, Crikvenica*

Službenu majicu će ponosno nositi:
- *Robert Kovačev, Đurđevac*

Tko će igrati fliper?

Odaziv za nagradnu igru Hackera i Team 17 je bio manji nego za WC 98, što je i razumljivo s obzirom na pompu koja prati Svjetsko prvenstvo u nogometu. Bez obzira na to, pristiglo je oko stotinjak vaših kupona, a Ankica je opet odlučila o sudbini dvojice sretnika koji će zaigrati ovu Preporuku mjeseca iz prošlog broja. Sretni dobitnici su:

- *Krešimir Horvat, Daruvar*
- *Igor Vupora, Novi Zagreb*

HACKER & ACTIVISION te nagrađuju!

Vigillante 8 stiže u tvoj PSX - izravno od Activisiona!

VIGILANTE 8™

TI TO MENI, FRAJERU?



Imaš jedinstvenu priliku osvojiti jedan od pet primjeraka odlične rasturačine na kotačima za PSX...

ili

... kao utješnu nagradu, cool V8 majicu u kojoj ćeš biti glavna faca u kvartu (veća nego ove na slici).

Ne zaboravite: svaki naš primjerak Vigillantea 8, ekskluzivno za vas, naše čitatelje, potpisali su ljudi koji su ga stvarali.
No, takvo nešto ste i očekivali od nas, zar ne?
Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici.

ACTIVISION

Luxoflux

HACKER
JEDINI ČASOPIS UZ KOJI SE IGRA

IGRU TREBA INSTALIRATI

Kix!!!
Ne čitam Hacker od prvog broja jer sam tek nedavno kupio računalo. Ne želim dosađivati i pretjerano vas hvaliti, samo želim reći da je dobro što ste na HackCD stavili radove čitatelja. Ali, zašto niste stavili poster u posljednji broj? Od svih opisa igara, najgore opisujete strategije - kao da su one najveće smeće na svijetu. Trebalo bi uvesti barem još jedno mišljenje o igrici jer neke opisane kao loše imaju odličnu igrivost. Ne može se strategija ocijeniti po kutiji, treba je barem instalirati a onda napisati ocjenu. Ovo je prvi put kako vam pišem i nadam se da ću dobiti neki CD.
P.S.
Ili dva!

Kristijan Živčec
Bedenički put 5
10 000 Zagreb



Hi, Kiki, postera će opet biti! U ovom broju i u svakom sljedećem, časna urednička riječ! Zadovoljan ćeš biti ti brojni zabrinuti čitatelji koji su nam se, također, javili. Što se tiče strategija, nismo mi krivi što su nakon uspjeha C&C-a svi proizvođači krenuli u izradu RTS-ova od kojih je većina, na žalost, loše kvalitete. Sviđalo se to vama ili ne, riječ je o nabrzinu sklepanim igrama koje bi im trebale donijeti golemu zaradu, no od svih RTS-ova koje smo opisivali u Hackeru samo će nekolicina njih ostati upamćena kao kvalitetna igra koju smo rado igrali.
I još nešto: pošto nam prvi put pišeš, odlučili smo uslišiti ti molbu i poslati jedan CD...

P.S. Pozivamo vas da nam i dalje šaljete svoje radove koje ćemo redovito objavljivati na Hack CD-u. Od sljedećeg broja nagrađujemo najbolje radove!



Obećajemo Kristijanu Živčecu da ćemo instalirati Tiberian Sun prije nego krenemo pisati recenziju.

ZAMLATI TI SEBE BLITVOM PO GLAVI

Poštovano uredništvo Hackera,
Vaš sam vjerni čit... (ne, nije dobro). Bok ekipo ludih hackerovaca, časopis vam je "mrak". Svaka čast na posteru iz broja 36 (mislim na onu stranu s Larom). Zašto ste izbacili Hackermaniju, baš sam se nadao cheatovima za Heroes of M&M 2. Osvrnuo bih se na egoističnog gospodina Adriana Quakedvanovića iz broja 36 - neka si momak, kad je već toliko zaguljen i pun para, proda svoja četiri kompjutora i sam sebi kupi Q2 server, a što se tiče njegovih poriva za blitvom, može otići na pazar i sebe 'zamlatit' blitvom po glavi. Da ne bi samo hvalio časopis i kritizirao čitatelje, imam prijedlog i primjedbu: mislim da puno čitatelja želi znati kako se rade igre, možda bi nam to Hacker mogao malo pojasniti. Što se tiče primjedbe, khhm mogli bi bar malo smanjiti broj stranica, oči mi ispadnu a da Hacker ne pročitam ni do pola (šala mala)
Pozdrav

Vedran Labura, Šibenik
P.S. Upućujem puno pozdrava Papillon (Girlz power), samo naprijed.

Dragi V.L.
Nismo izbacili Hackermaniju i SOS, rado čitane rubrike, već smo bili prisiljeni izostaviti ih u dva broja zbog brojnih novosti i igara o kojima smo jednostavno morali pisati. To je i razlog zašto od ovog broja smanjujemo broj stranica na 116, tako da od sada možeš redovito čitati rubrike za pomoć čitateljima gdje je Bog i batina Denis Kovačić. Što se tiče tvojeg prijedloga, nisi jedini koga zanima kako se rade igre, o tome kanimo sve više pisati u sljedećim brojevima. Već u ovom možeš pročitati "The making of" (str. 87), članak u kojem smo objasnili neke specifičnosti razvoja igara za Playstation.
Budi dobar i pazi na oči.

ŠTOVANA REDAKCIJO!

Razmišljajući o temeljima pisma uopće, shvatih da i fantastični Tomb Raider 1 i 2 te Quake 2 predstavljaju golemu količinu bitova određenog redoslijeda potpuno istovjetnu mome dosadnom pismu. Ne želeći biti skeptik, htio bih reći da zapravo nemilosrdna utrka u informatici i to "uzaludo slaganje bitova" potječe od nas samih, nemirne ljudske prirode, a upravo je ta nemirna ljudska priroda stvorila ovaj časopis koji je dostojan priznanja i dizanja na zlatni pijedestal. Smatram da ste Vi, štovana redakcijo, predvodnici nove hrvatske revolucije u kojoj će računalo vladati svijetom, a čovjek će nesvjesno biti predmet te manipulacije, odnosno Hacker će doseći visoke norme i postati temelj, ako ne i uvjet, odrastanja jedne nove generacije - generacije budućnosti.

S dubokim naklonom,
Tomislav Sergo, Pazin

Bitovi? Revolucija? Generacija budućnosti? Što je pjesnik htio reći? Znaš, mi u redakciji stvarno ne kanimo u Hrvatskoj izazvati revoluciju i preuzeti vlast. Mi smo ti puno jednostavniji ljudi: malo se igramo, malo pišemo recenzije, malo slažemo časopis i na kraju dana se vratimo kući, svojim prijateljima i obiteljima. To ti je sva mudrost.

PISMO MJESECA

Svakog nam mjeseca u redakciju stiže gomila vaših više-manje iskričavih pisama, no posebno nas je oduševio Hrvoje Novosel svojom iskarikiranom pričom o trgovačkom putniku koji prodaje 3D kartice. Za svoj trud bit će nagrađen originalnim primjerkom Addiction Pinballa, simulacije flipera iz Teama 17 koja je u prošlom broju bila Preporuka mjeseca. Napomena za manje upućene čitatelje: masno tiskane izraze prevedite na engleski jezik i dobit ćete nazive poznatih 3D ubrzivačkih kartica

I trgovačke putnike ubijaju, zar ne?
"Dobro jutro. Imate li računalo? Krasno! Igrate li se? Predivno! Dakle, imam ovdje pravu stvar za Vas. Evo, ovo je nova 3D kartica. Pogledajte samo kakvu prekrasnu kutiju ima. Ne djeluje li vam nekako "mistično"? Mislim, ako ste zaista ozbiljan ograč, morate je imati jer je najbolja i najbrža, a cijena joj je samo X kuna. Puno Vam hvala i doviđenja."



"Dobar dan. Evo mene ponovno. Znate, ona kartica koju ste kupili... Da, da, je li brza? Pa rekao sam Vam. E, ali to Vam zapravo i nije prava 3D kartica jer, zapravo, nema skoro nikakvih 3D funkcija. No, bez brige, ovdje imam najnoviju karticu koja je, blago rečeno, pravo "čudovište". Pogledajte samo popis 3D funkcija koje podržava. A pogledajte sad ove šarene slike iz igara. Da, da, sve ona to može svojom "čarolijom" pa čak i više, uz zaista simboličnu cijenu od XY kuna. Vjerujte mi, zaista nećete požaliti jer je najbolja i najbrža. Naprosto savršena za igrača poput Vas. Hvala na kupnji i doviđenja."

"Dobra večer. Nadam se da ne smetam. Brzo ću ja. Znate, ono "čudovište" od kartice za koju sam Vam rekao da je savršena...? E pa, postoji mali problem - ona uza svu "čaroliju", to baš i nije. Jeste li primjetili da vam igre ipak ponekad malo trzaju? Da, da, vidite to Vam je zbog nekakvih tekstura koje se od nekud prebacuju negdje drugdje. Teško je to, zapravo, objasniti, ali i tome možete stati na kraj ako kupite ovo najnovije čudo velebne industrije grafičkih kartica. Cijena je, doduše, XYZ kuna, što i nije puno s obzirom na to što dobivate. S dvostruko više "čarolije" igre će izgledati dvostruko bolje i vrtjeti se trostruko brže. Doduše, to zapravo nećete puno ni primjetiti nemate li novi, skuplji procesor koji, gle slučaja, također imam u svojoj ponudi. Hej! Kuda idete? O-o! Zamolio bih vas da maknete pušku. Čekajte, dogovorit ćemo se. Molim Vas, evo...
<BLAM, BLAM>

Hrvoje Novosel, Jastrebarsko

DUMANČIĆ JE ZAKON

Ave Hacker,
Morituri te salutant! Oprostite na ovako glupom pozdravu, ali baš sam dobio komad iz latinskog pa sam još pod utjecajem par sati neprekidnog štrebanja (uz nekoliko polusatnih pauza, dakako). OK, zašto vam pišem? Pa, valjda po receptu "kad

pisma čitatelja

Samo za Mateja, recenzija Goldeneya u sljedećem broju Hackera





mogu svi, mogu i ja" - moj frend Dumenčić vam je pisao jednom, dvaput... i baš se hvalio kako je pismo genijalno i kako ćete ga odabrati za pismo mjeseca, a vi ga uopće niste objavili, hehehe... Inače, igrao sam na Nintendu 64 onog James Bonda - Goldeneye i mislim da biste nam stvarno trebali predstaviti ovu igru - genijalna je! Drago mi je da imate žensku u redakciji, kod nas cure baš nisu lude za kompjutorima i općenito novom tehnologijom (osim ako nije riječ o novom Philipsovom depilatoru). Eto to je sve. Stvarno bih volio da ovo pismo objavite pa da mašem Dumenčiću Hackerom ispred nosa i pravim se važan.

P.S. (ovo je, izgleda, jako popularno u pismima u posljednje vrijeme) Nek' se zna da podržavam Amigu, makar ju D. mrzi. Jača Amiga znači jaču konkurenciju u informatičkom svijetu, a konkurencija - zna se - niže cijene, hehehe (čovječe, koji glupi zaključak).

Matej Ferenčina, Nova Gradiška

Recenziju Goldeneyea za N64 možeš pročitati u sljedećem broju iz pera Patrika Pencingera koji misli da je riječ o jednoj od najboljih igara koje je ikada igrao, a do tada... Pa, ovaj Hacker vrvi recenzijama odličnih igara koje samo čekaju da ih pročitaš, a do čekanja na novi broj i Goldeneye možeš Dumenčiću mahati Hackerom ispred nosa i naslađivati se. Samo nemoj pretjerati, mogao bi dobiti po nosu.

P.S. Inače, Dumančićeva pisma čuvamo u posebnoj ladici i baš čekamo da nam nakon ovog broja pošalje svoje novo megakul pismo pa da ga nagradimo igrom. I tko će kome onda mahati ispred nosa?

MA ZNAM ENGLESKI!

Hello, it's me again (ufff)

1) I didnt hear your comment for my statement from last number of magazine (a thing with your mask)

2) Who is that stupid Robert Bobanović? If Alien and Voyager are made on Amiga, then I'm Adolf Hitler, which means 1:0 for PC (not for Amiga)

3) Please, I need the prices of subscription on Hacker

4) Tell me, how to give an assessment for Internet, when you have nothing about Internet in Hacker. I need to know that.

5) I'm very happy for something new in Hacker (Shit of the Month)

6) Why did you throw out "Hackermania" and "SOS"?

7) A letter of the moanth is very poor in last number

8) Chris, you have taste. Queens is a good group

9) Take care Chris and Bobby (No. 2) from "you don't want know who"

1) I didnt want to coment thet. Man under the mask is me, who else could it be?

2) My dear, special effects in those films are really made on Amiga which means you got the wrong score.

3) Everything about subscription can be found in the cupons in Hacker's booklet. Check that out.

4) We will have Internet section in the next number of the mag. Don't miss it one the kioscima.

5) Glad to hear it

6) It was temporarly removed. Hackermania and SOS are kicking again, beter then ever!

7) But it is still better than your English :)

8) You're wrong. Queen is the best group there is.

9) You 2.

U ovom broju još su nam pisali:

Duje Mišura (Split), Marko Pavičić (Bjelovar), Goran Lepesić (Zagreb), Lehotkai Robert (Medulin), Stjepan Pavura (Zagreb), Denis Novosel (Slavonski Brod), Ivan Krišković (Mali Lošinj), Vladimir Rujačić (Rijeka), Marko Šošnik,Nikola Sanković (Zadara), Darko Lukačević (Ivanec), Nikola Novak (Međimurje), Ante Grancarić (Zadar), Željko Petričić (Hvar), Mario Dubravčić (Split), Mario Krilanović (Čilipi), Hrvoje Majer (Osijek), Vjekoslav Vondrous (Nova Gradiška), Igor Ožegović (Zagreb), Marko Škvorc (Koprivnica), Edvin Seferović (Bihać), Ivan Čanić (Gospić), Juraj Marković (Brežice), Franjo Matković (Slavonski Brod), Ivan Tišljar (Zagreb), Mateo Perak (Split), Krešo (Karlovac), Petar Predrag (Zagreb), Deather (Sarajevo), Mihovil Stanić (Vinkovci), Denis Jakus (Split), Janjoš Brunjai (Osijek), Domagoj Vrboč (Bjelovar), Igor Rendić (Čavle), Vanja Prodan (Poreč), Nikola Novak (Nedelišće), Nikola Barić (Zagreb), Tomislav Gracin (Zagreb), Saša Juras (Šibenik), Antonio ursić (Dubrovnik), Matija Knežević (Orahovica), Slaven Dobroslavić (Mostar), Ipša Darko (Zagreb), Florijan Stamenković (Karlovac), Nan Šoštar (Stubičke Toplice), Marko Plješa (Rab), Cold Nail (Split), Danijel Korunek (Nedelišće) i mnogi drugi... Hvala svima na javljanju, očekujemo vaša pisma i sljedećeg mjeseca.

PROVALA MJESECA

Iako vic koji nam je poslao Daniel Huha ima podužu bradu, objavljujemo ga jer je još uvijek aktualan.

Voze se elektrotehničar, kemičar i Bill Gates u automobilu. Automobil najednom stane te se njih trojica stanu prepirati kako će ga popraviti. Najprije kaže elektrotehničar: "Idemo pogledati, sigurno je nekakav kratki spoj!" Zatim kemičar kaže, "Ne, ne, sigurno je nešto u benzinu! A na kraju, Bill Gates provaljuje: "Ne, ne, moramo zatvoriti sve prozore, izaći van te ponovno ući unutra".

DAMIR MORA PISATI SHIT MJESECA!

Pozdrav Hacker,

Vidim da ste u posljednjim brojevima počeli kontaktirati s proizvođačima igara koje opisujete i to mi se svida. Dopala mi se i nova rubrika "Shit mjeseca", no predložio bih vam da je proširite i da je na svojim leđima nosi Damir Rukavina (a tko drugi) jer po njegovom ocjenjivanju skoro svaka igra spada u tu rubriku.

Take care,

Krunoslav Duga

U pravu si, za Damira smo već za sljedeći broj pripremili iznenađenje u vidu recenzija igara koje su nezgodno podbacile, mada se od njih očekivalo više. Sigurni smo da će vam on znati argumentirano objasniti zašto je igra zaslužila epitet "Shita mjeseca". Drugim riječima, čuvajte se jer Damir se vraća opasniji nego ikad.

Posljednje vijesti: A3D polako ali sigurno Aurelova 3D zvučna tehnologija o kojoj je Patrik progovorio u prošlom broju polagano je počela dobivati podršku i od većih proizvođača i izdavača računalne zabave. Tako je i Activision najavio podršku za A3D 2.0 tehnologiju u svojim novijim igrama.

And the oscar goes to...

U prošlom smo broju objavili imena nominiranih za nagrade Američke akademije interaktivnih znanosti i umjetnosti, a u ovom broju donosimo rezultate - proglašenje najboljih održano je na E3-u krajem prošlog mjeseca. Slažemo se s Akademijinim odabirom nagrađenih, jedino što nagradu za najbolju RPG igru ne bismo dodijelili Dungeon Keeperu.

Najbolja akcijska igra
• Quake 2

Najbolja avantura
• Blade Runner

Najbolja RPG igra
• Dungeon Keeper (prava je sramota što je ova igra proglašena najboljim RPG-om godine kad uopće nije riječ o pravoj RPG igri)

Najbolja simulacija
• Microsoft Flight Simulator 98

Najbolja sportska simulacija
• FIFA Road to the World Cup 98

Najbolja strategija
• Age of Empires i StarCraft

Nabolja on line igra
• Ultima On line

Igra godine
• Riven (zahvaljujući izvrsno renderiranoj grafici i slavi Mysta koji je prethodio Rivenu)

Quake 2 Mission Pack: Ground Zero

HACK EXCLUSIVE 6/98

Quakea nikad dosta



Activision je upravo na tržište izbacio prvi Quake 2 mission pack, The Reckoning, a već je obznanio da je počeo rad na trećem nastavku Quakea. No kako je do kraja godine preostalo još šest dugih mjeseci, Activision je odlučio u međuvremenu još jednom razveseliti sve kvejkoljupce, i napuniti džepove (pa dobro, gdje im sav taj novac stane), novim mission packom nazvanim Ground Zero. U njem će naći 15 novih razina razbacanih između 5 svjetova (hub) te nekolicinu novih power-upova i oružja kojim će se lakše oduprijeti jačim i inteligentnijim neprijateljima. Naravno, Quake ne bi bio Quake bez "dobre" priče. Stroggovi su ovaj put smislili novu glupost koja predstavlja veliku prijetnju čovječanstvu - Gravity Well. Naravno, vi ste tu da riješite sve probleme te krećete u borbu protiv pomahnitalih hordi Stroggova. Od grafičkih poboljšanja, tu je svega par novih lightning efekata, ali pravom Quake fanatiku ona ionako nisu ni potrebna. Ako vas Quake 2 i nakon poplave novijih 3D pucačina još uvijek privači, ovo je proizvod za vas.



Quake 2 Mission Pack	
Proizvođač	ROGUE ENTERTAINMENT
Izdavač	ID SOFTWARE/ACTIVISION
Žanr	AKCIJA
Izlazi	ljeto '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Stacraft ne posustaje

Mission packovi

Kako bi popratili klasično dobar uspjeh svojih igara, u ovom slučaju Starcrfata, Blizzardovci spremaju niz mission packova za dotičnu igru koji bi nam trebali pružiti još sati dobre zabave. Službeni Blizzardov mission pack zvat će se Brood Wars a u prodaji se očekuje tijekom godine. Još su dvije nezavisne tvrtke dobile ekskluzivna prava za izradu dodataka ove genijalne igre, Axtec Newmedia i Wizardworks. Osim podrške mission packovima, interes za svoju najnoviju igru Blizzard kani zadržati tjednim izdavanjem mapa (*.scm datoteka), prva u nizu je Brusfhire, čije će se redovito izlaženje nastaviti pojavljivanjem na službenom web-siteu www.blizzard.com





Službeni Blizzardov expansion Brood Wars sadržavat će preko dvadeset scenarija smještenih na novim vrstama terena. Naravno, tu je još i pregršt novih multiplayer scenarija.

Još Quakea 2
Ward Six radi na totalnoj konverziji Quakea 2 pod nazivom Nightfall. Igra izgleda zapanjujuće dobro zahvaljujući odličnom engineu iako nema nikakve veze sa samom pričom Quakea; točnije, radnja se odvija za vrijeme križarskih ratova. Više informacija o Nightfallu možete očekivati u nekom od sljedećih brojeva.

INFO PLUS

GT Interactive kupio Virgin
O prodaji Virgina se već duže vrijeme pričalo, a ona je konačno sklopljena i objavljena krajem prošloga mjeseca. Novi sretni vlasnik je GT Interactiv koji time stječe prava na velik broj naslova što ih je Virgin izdavao ili trebao izdati. Čini se da se GTI vraća u utrku u kojoj zasad vodeća mjesta drže Activision i Electronic Arts.

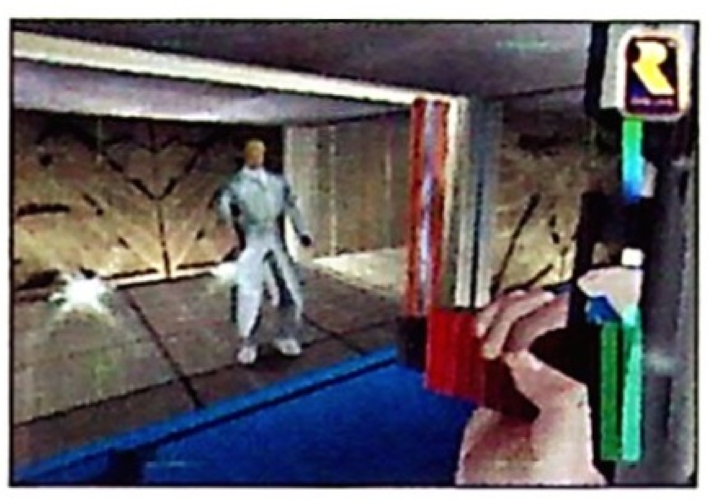
Bod za Nintendo
Velikom broju tvrtki koje su odlučile pokrenuti razvoj igara za Nintendo 64 konzolu pridružio se i Fox Interactive. Prvi će naslov biti Fox College Sport Hoops '99 čiji se izlazak predviđa krajem jeseni.

RARE OSVAJA NINTENDO

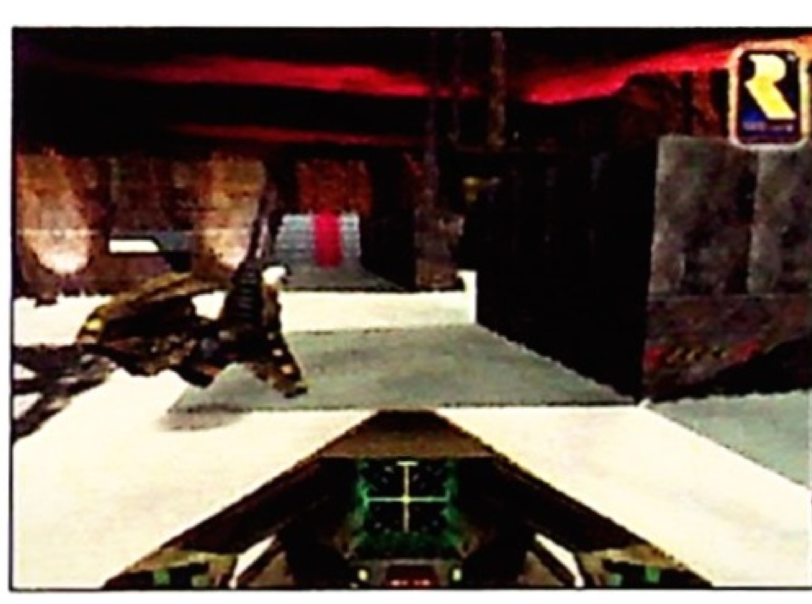
Programerska kuća Rare ponosno stoji uz Nintendo konzolu od samih njenih početaka radeći za nju najrazličitije, većinom uspješne, igre. Očito je, s obzirom na prilično velik broj najavljenih naslova za ovu godinu, da su jedan od najdominantnijih zastupnika N64 kozole u svijetu. U prošlom smo broju najavili izlazak simpatične arkade Banjo-Kazooie a sada vam želimo predstaviti još nekoliko naslova što ih pripremaju tijekom ove godine.

PERFECT DARK





U budućnosti, 2023., tajna agentica Joanne Dark se upliće u zavjeru jedne poveće utjecajne korporacije kaneći je razotkriti no odjednom iskrsnu "velike nevolje" pa Joanna mora pokazati zašto je zovu crnim mrakom (hehe). Igra rabi Golden Eyev engine koji je bio zapažen u igračkim krugovima, a upravo su isti programeri zaduženi i za ovu igru.



Perfect Dark	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Žanr	
Izlazi	tijekom '98
Platforme	☐ PC ☐ PSX ☑ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

TWELVE TALES: CONKER 64

Rare je odlučio izdati još jednu u nizu klasično simpatičnih (riječ koja ne može mimoići nijednu Rareovu arkada, posebice ako su glavni likovi životinjice) arkada po uzoru na neke svoje prijašnje igre, samo što je ovaj put, kao i kod ostalih novih projekata, stavio naglasak na vizualni 3D doživljaj. Maskota igre je simpatična vjeverica Conker čije ćete doživljaje pratiti kroz nekoliko razina prepunih iznenađenja. Twelve Tales će se također pojaviti i u Game Boy remaku te se fanatični igrači neće morati ni trenutka odvajati od igre.





Twelve Tales	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Žanr	ARKADA
Izlazi	jesen'98
Platforme	☐ PC ☐ PSX ☑ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

JET FORCE GEMINI

Hibrid zabavne pucačine i lude 3D akcije prekrasne grafike, Jet Force Gemini je ona vrst igara kojima se želi pokazatI kakve genijalne i simpatične arkade video konzole imaju nastojeći pritom svojom 3D poligonskom grafikom prepunom lightning efekata kakvih se ni najnovije 3D video kartice ne bi posramile dokazati da je Nintendo 64 prava konzola za vrhunsku zabavu. Ali bez zavaravanja, Playstation je "zasad" još uvijek najuspješnija i najrasprostranjenija konzola, mada mu vrijeme polako izmiče.

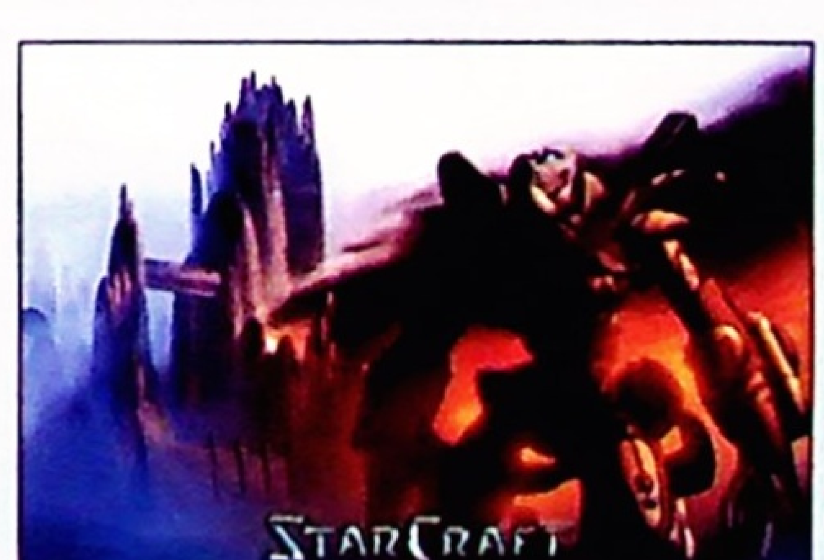






Jet Force Gemini	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Žanr	AKCIJA / PLATFORMA
Izlazi	uskoro
Platforme	☐ PC ☐ PSX ☑ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Nintendo 64 selidba



Probivši se na PC tržište, Starcraft je ostvario sve predispozicije da zaradi još više novca i mogućnost konvertiranja na ostale konzole. Nintendo je uskočio u pravi čas zgrabivši jedinstvenu priliku - ostvario je ekskluzivna prava za konvertiranje i izdavanje Starcrafta na Nintendo 64 konzoli. Kako sada stvari stoje, igra se neće pojaviti na Playstationu no za N64 verziju programeri obećavaju da neće biti tek obična konverzija, nego igra prepuna novih elemenata i, posebice, novih jedinica i misija samo za N64 inačicu. Ovo je još jedan vrlo dobar marketinški potez Nintenda kojim se nastoji očuvati na tržištu, ali koliko će u tomu uspjeti, upitno je, s obzirom da neke tvrtke već pripremaju iznenađujuće jake konzole nove generacije (pročitajte Patrikov osvrt na Seginu novu Dreamcast konzolu). Uskoro bi se trebala pojaviti i Macinotsh verzija Starcrafta, što stvarno dokazuje rasprostranjenost Blizzardovog tržišta.

INFO PLUS

Baldur's Gate NID
Interplay je na svojem web-siteu izdao neinteraktivni demo obećavajuće RPG igre Baldur's Gate. Iako ograničen, barem će djelomično prikazati kvalitete ove igre pa ga potražite na www.interplay.com/bgate

Microprose na Gaming Zoneu
Microsoftov Internet Gaming Zone upravo je načinio još jedan uspješan korak. Taj internet server za igranje bit će glavna preferirana opcija za multipayer igru dviju novih Microprosovih igara X-Com: Interceptor i Civilization 2 Multiplayer Gold Edition.

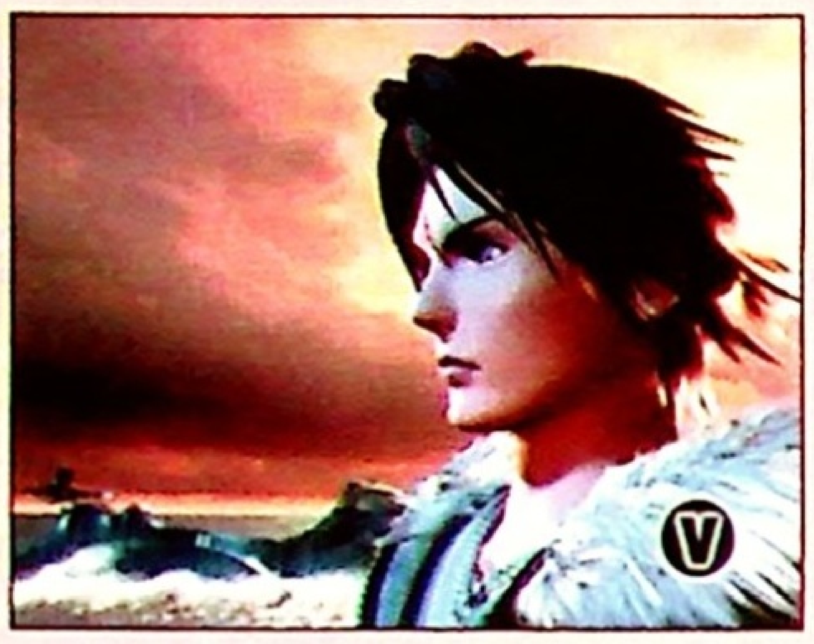
Posljednje vijesti: Resident Evil 4 na Dreamcastu Iz neslužbenih izvora saznali smo da tijekom iduće godine Capcom kani izdati za Dreamcast konzolu već četvrti nastavak Resident Evila koji će pokazati svoje velike mogućnosti na ovako grafički moćnoj konzoli. Zanima nas samo gdje se izgubio treći nastavak.Navodno bi se trebao u skoroj budućnosti pojaviti na Playstationu.

Final Fantasy 8

HACK EXCLUSIVE 6/98



Glasine koje se šire već duže vrijeme ipak su istinite: Square je potvrdio da intenzivno radi na osmom nastavku Final Fantasy serijala, naslovu kojim će svi vlasnici Playstation konzola biti oduševljeni. Tek se prijašnji nastavak ovog velikog serijala uspio probiti na tržiše i postići najveće uspjehe (prodan je diljem svijeta u više od 6 milijuna primjeraka), o osmom nastavku, nažalost, ne znamo mnogo, no kako stvari stoje, čini se da je Square odustao od pristupa u cijelosti posvećenog anime tematici učinivši ga puno blažim pa tako likovi i sam svijet izgledaju znatno realističnije, ali i detaljnije. Dvoje glavnih heroja u igri su mladić Squall Leonhart i djevojka Laguna Loire čiji se putevi, kako se bližimo završetku, sve više isprepliću. Final Fantasy 8 je prepun predivne ugođajne grafike i



vrhunski komponirane glazbe, što je rijetkost u novijim na brzinu sklepanim igrama današnjice. Ako dosad niste mogli naći prave razloge za kupnju Playstationa, sada ih imate - da biste mogli igrati Final Fantasy 8.

Final Fantasy 8	
Proizvođač	SQUARE
Izdavač	SQUARE
Žanr	RPG
Izlazi	zima '98
Platforme	☐ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

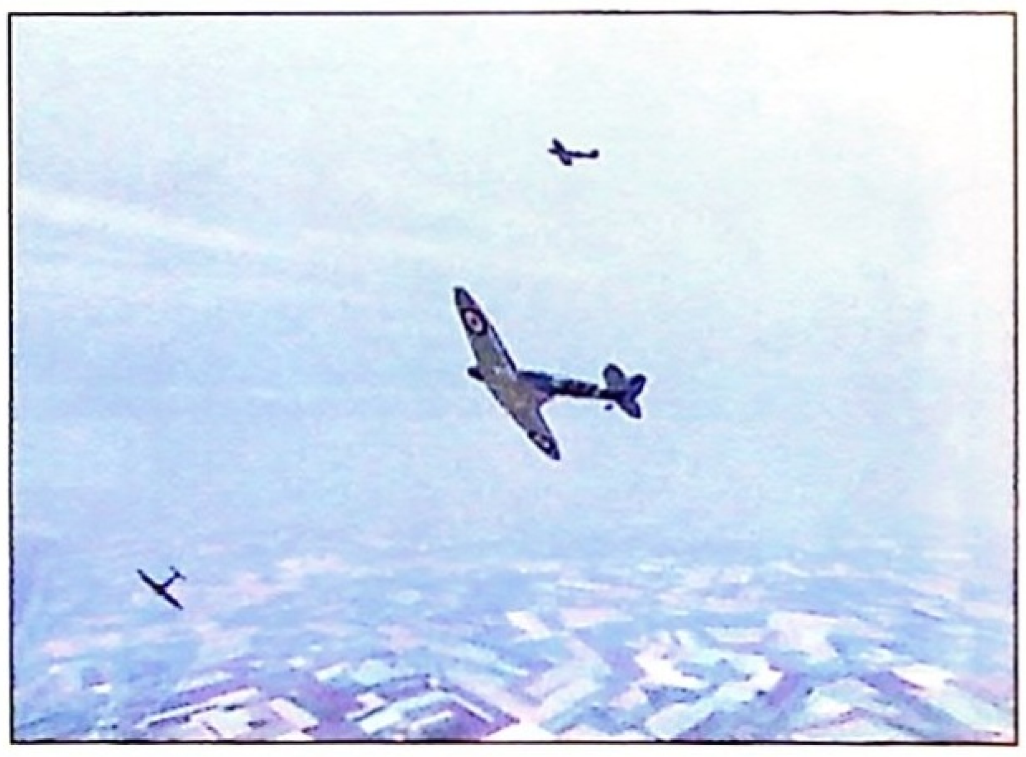
Microsoft Combat Flight Simulator

Velika plavetnila

Glavni, a skoro možemo reći i jedini nedostatak Microsoftove simulacije Flight Simulator 98 bila je dosada koja bi nastupila nakon par sati igranja. Sve što ste radili bilo je letenje između unaprijed zacrtanih ruta po blago određenim protokolima, a to svakako nije odveć zanimljivo. Ipak, igri se mora priznati vrhunska tehnička izvedba, posebice jako dobar grafički engine. Uvidjevši da se imaju čime ponositi, Mircosoftovci su odlučili načiniti znatno dinamičniju i zanimljiviju igru temeljenu na Flight Simulator enginu smjestivši je u savim različito okružje - u razdoblje drugog svjetskog rata. Zanimljiva igra velikih mogućnosti, no pitanje je koliko će one pri izradi biti iskorištene.



MS Combat Flight Sim.	
Proizvođač	MICROSOFT
Izdavač	MICROSOFT
Žanr	SIMULACIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac



Myth 2: Soulblighter

Mit se nastavlja

Nakon šest mjeseci rada na nastavku svoje prve i, možemo reći, vrlo uspješne i inovativne igre Myth: The Fallen Lords, ljudi iz Bungia su provirili kroz zamračene prozore, konačno ugledavši danje svjetlo, i obajavili detalje o Myth 2: Soulbrighteru. Zanimljivo izveden 3D engine iz Jedinice zadržan je zahvaljujući dobrim kritikama što ih je pokupio prošlih mjeseci ali s nekim sitnijim izmjenama i nadogradnjama. Napose bismo željeli istaknuti nove vrste terena na kojima će se bitke odvijati, a vaše ćete strategijske svjetonazore morati znatno promijeniti jer će se neke misije događati po unutrašnjostima različitih dvoraca, tamnica ili ćete braniti neku od svojih utvrda. Od ostalih noviteta, tu su poboljšana animacija likova, učinkovitiji AI protivnika, pristojan broj novih jedinica, još bolja podrška za igranje više igrača putem bungie.neta te pregršt interaktivnih detalja na terenu koji fino podižu atmosferu. Za sve vas nešto plićeg džepa, važno je da Bungie nastavlja pratiti potrebe prosječnog igrača: Myth 2 neće zahtijevati najnoviji stroj, Pentium 133 će zadovoljiti barem minimalne potrebe igre.



Myth 2: Soulblighter	
Proizvođač	BUNGIE
Izdavač	
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac



Dreamcast kreće u osvajanje

Segina najnovija konzola tisućljeća Dreamcast (bivša Katana) već se počela polagano probijati na tržište iako će se pojaviti tek krajem godine (više o samoj konzoli pročitajte u Patrikovom članku na stranicama ovog broja). Naime, impresionirani mogućnostima nove koznole, vodeći svjetski proizvođači igara potpisali su ugovor o početku razvoja igara za Dreamcast. Među njima je i legendarni Microprose, Interplay, GT Interactive, Midways, Acclaim i drugi. Spomenemo li još i goleme količine novaca koje je Sega već sada počela ulagati u marketinške svrhe, Dreamcastu možemo jedino predvidjeti svijetlu budućnost.

INFO PLUS

G.O.D. među velikima
G.O.D. se upravo pridružio krugu velikih izdavača ostvarivši izdavačka prava za prilično velik broj novih naslova. Posljednji potez koji će mu osigurati položaj na tržištu je strategijska suradnja s tvrtkom Take2 koja je uložila velike novce u podržavanje G.O.D.a. Ako sve bude u redu,Take 2 će taj novac bez problema vratiti i to deseterostruko.

Middle Earth konačno
Yosemite Entertainment, prvi i jedan od najaktivnijih Sierrinih ogranaka, dobio je licencu za proizvodnju igara temeljenih na Tolkienovim svjetski poznatim Middle Earth novelama. Trenutačno dečki iz Yosemita rade na ogromnoj on-line Middle Earth igri koja će pojaviti tek sredinom sljedeće godine. Također kruže glasine da se usporedno s on-line igrom priprema i single player Middle Earth naslov nešto drugačijeg karaktera.

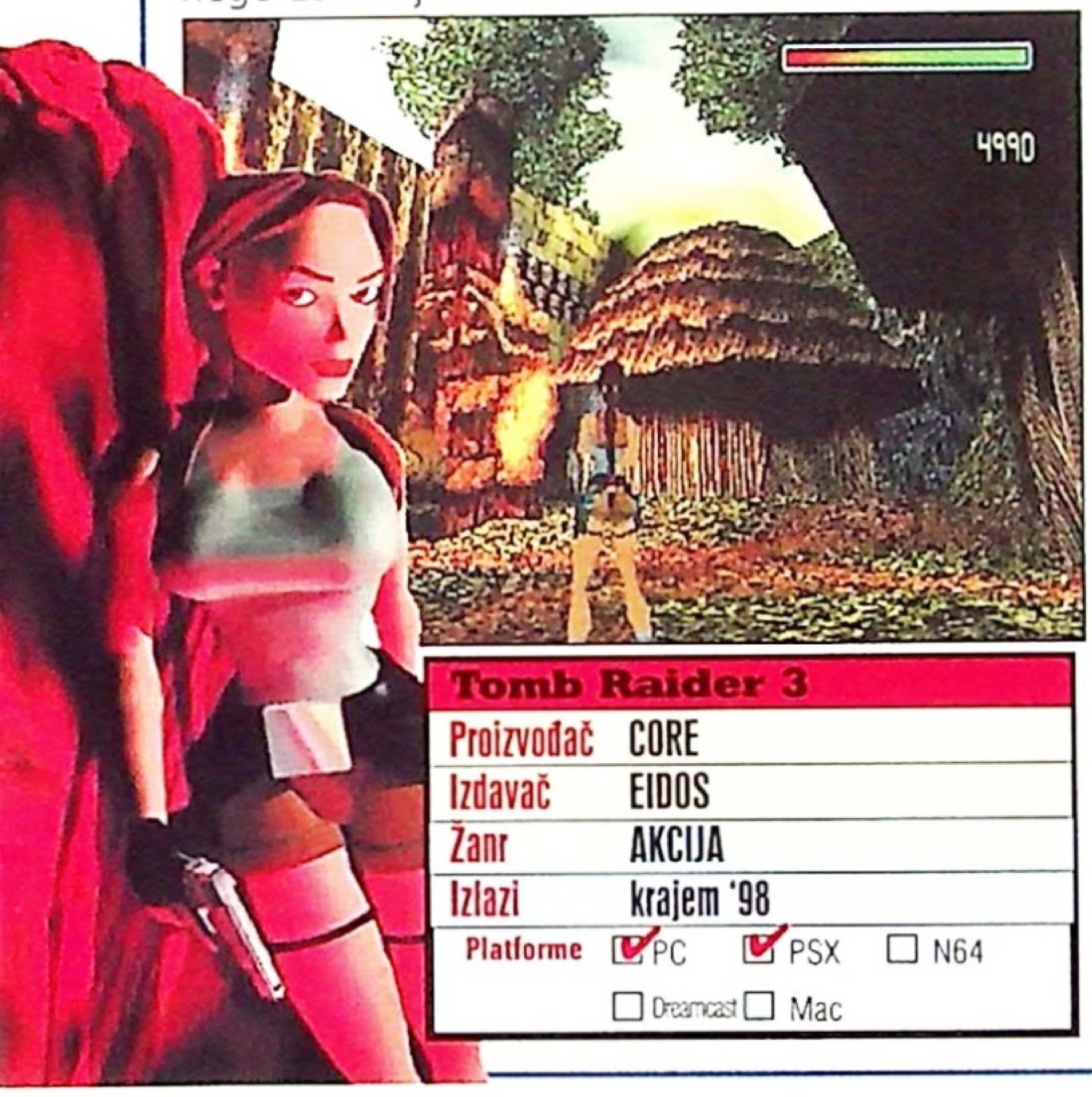
E3 EXCLUSIVE

Tomb Rider 3

Lara treći put

Svi obožavatelji Lare Croft, odahnite - treći nastavak avantura ove simpatične gospođice konačno je službeno potvrđen i to uz blage naznake barem još jednog nastavka. U Tomb Raideru 3 morat ćete svoju ljubimicu provesti kroz potpuno različite krajolike nego su bili oni prijašnji - vrućim i beskrajnim pustinjama Indije, mračnim ulicama Londona pa čak i egzotičnim otocima smještenim u oceanskim bespućima. No nije igra samo kocepcijski poboljšana: po tvrdnjama Eidosa, ovaj će nastavak pretrpjeti i više nego dovoljno inovativnih zahvata. Igra je grafički toliko usavršena da nikakve usporedbe s prvim dijelom jednostavno nisu moguće. Tehničkim poboljšanjima nije tu kraj - povećana je i raznolikost specijalnih efekata a uvedeni su i neki novi, atmosferski. Prerađeni AI neprijatelja svima, pa čak i najokorjelijim obožavateljima Tomb Raider serijala, obećaje vrhunski i dugotrajnu zabavu. Još ćete jedno vrijeme patiti jer - novi nastavak Larinih avantura pojavit će se tek krajem godine. Čini se da će božićni blagdani biti više nego zanimljivi.



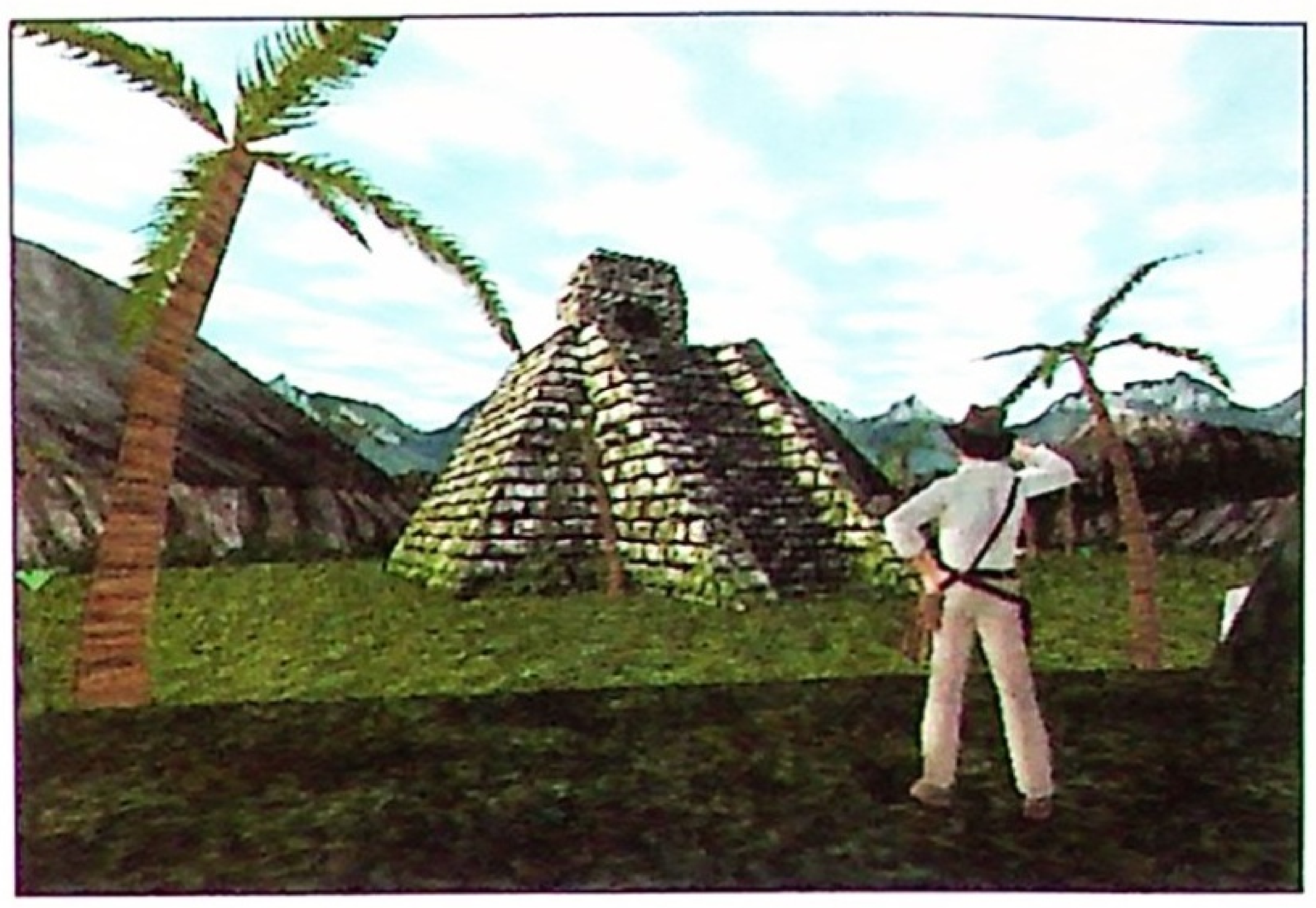


Tomb Raider 3	
Proizvođač	CORE
Izdavač	EIDOS
Žanr	AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

E3 EXCLUSIVE

Indiana Jones And The Infernal Machine

Uskrsnuće u tri pune dimenzije



Indiana je ponovno živ! Nakon posljednjeg nastavka, avanture Indiana Jones And The Fate of Atlantis, o ovom se junaku nije mnogo čulo, no sve su to vrijeme ljudi iz Lucas Artsa marljivo pripremali povratak ovog veselog avanturiste. Godina je 1947. Nakon iscrpljujućeg rata, nacisti su konačno pobijeđeni i u trenutku kada se čini da će se svijet vratiti u normalu dolazi do nove prijetnje - *hladnog rata*. Sovjetski agenti iznenada počinju njuškati po nekim mističnim ruševinama, u sve se upliće i CIA koja unajmljuje vas, iskusnog "arheologa" Hernya Indiana Jonesa, da otkrijete po čemu to Sovjeti prekapaju. Pri izradi igre rabio se vrlo detaljan 3D engine koji omogućuje praćenje događaja iz perspektive treće osobe s izmjenama kutova kamere, što, dakako, strašno podsjeća na Tomb Raidera (čini se da Indy ovaj put kani žestoko konkurirati svojoj kolegici avanturiskinji Lari Croft u trećem nastavku njenih pustolovina). Slike uz ovaj tekst stvarno govore sve...





Indiana Jones	
Proizvođač	LUCASARTS
Izdavač	VIRGIN
Žanr	AKCIJA
Izlazi	
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Max Payne

Odgođen za proljeće

Max Payne	
Proizvođač	REMEDY / 3D REALMS
Izdavač	G.O.D.
Žanr	AKCIJA
Izlazi	proljeće '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Nažalost, Remedyjev novi projekt, 3D akcija Max Payn, odgođen je za sljedeće proljeće. Razlog? Finalizacija proizvoda i glancanje svih detalja do krajnjih granica. Rezultati marljivog rada već su sada primjetni - grafika je poboljšana nekoliko puta otkako smo posljednji put čuli o ovoj igri (Hacker, veljača), što se odrazilo povećanim zanimanjem za igru do kojeg je došlo tijekom E3-a gdje je Max Payne pokazan u novome ruhu.





Scars



Puno ime ove igre koju je Ubisoft pokazao na ovogodišnjem E3-u je Super Computer Animal Racing Simulation, što samo po sebi dovoljno govori. Scars je osmišljen kao kombinacija bjesomučne utrke budućnosti vozilima naoružanim napravama najveće destruktivnosti. Oko devet staza, jedinstven okoliš i još neki elementi održat će dinamiku igre i neće dopustiti vašim živcima ni trenutka odmora.



Scars	
Proizvođač	UBISOFT
Izdavač	UBISOFT
Žanr	UTRKA / AKCIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☑ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

INFO PLUS

Uskoro Myth v1.3
Iako je Bungie već duboko uronio u pripremanje novog nastavka Myth serijala, to ga neće spriječiti da svoj prvijenac učini boljim. Naime, u igri su pronađeni još neki manji bugovi te se žele novom verzijom otkloniti. Uostalom, ona će vam omogućiti i neometano učitavanje vlastitih scenarija, s čime je većina igrača imala problema. Patch za novu verziju uskoro bi se trebao pojaviti na službenom Bungievom siteu www.bungie.com

SouthPeak i Warner Bross
SouthPeak Interactive potpisao je dogovor sa slavnim proizvođačem cratnih filmova Waner Brossom koji mu omogućuje razvoj zabavnog softvera u kojem će se rabiti neki od Warnerovih poznatih crtanih likova. Simpatični likovi Zekoslava Mrkve, Ptice Trkačice i ostalih premijerno će se pojaviti u Southpeakovim igrama.

Adventure Special

Koliko je budućnost igara avanturističnog žanra blistava? Različiti krugovi pa ni brojni strani časopisi nemaju bogzna kako svijetla predviđanja, no mi smo totalno drukčiji od drugih..

Dio svijeta računalne zabave u posljednje je vrijeme zatrpan kojekakvim tvrdnjama i zaključcima o tome kojim se smjerom avanturistični žanr kreće ili, točnije, nagađanjima u kojem bi se smjeru i kako trebao kretati. Pošto se, za razliku od nekih "izrazito vidovitih" igračkih krugova, mi takvima ne osjećamo, odlučili smo vam ponuditi nešto objektivniju verziju naše prognoze vezane za ovaj ne izrazito zastupljen žanr računalnih proizvoda današnjice. Naš je pogled na svijet nešto vedriji. Uostalom, bacite pogled na dio naslova koje smo odabrali za vas pa prosudite sami.

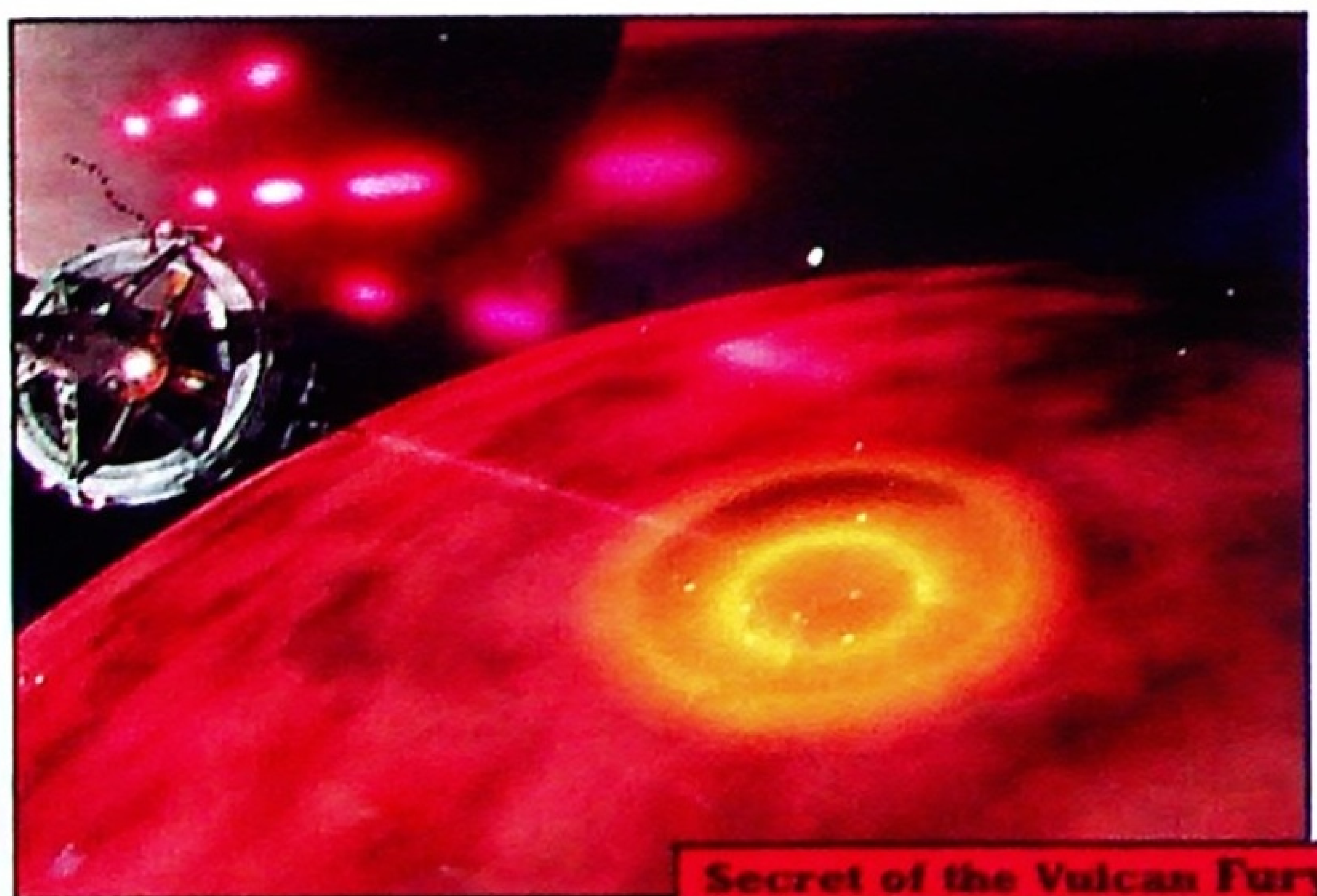
Star Trek: Secret of The Vulcan Fury

Bijes iz Interplaya

Svi poklonici Star Treka i avanturističnih igara općenito bit će razočarani upravo pristiglom viješću iz Interplaya. Njihova već davno najavljena igra iz velike porodice avanturističnih Star Trek igara, Secret of The Vulcan Fury, ponovno je odgođena iz nepoznatih razloga



(trebala se pojaviti još prošle jeseni, ali je odgođena za početak ove godine). Novi "predviđeni" datum izlaska je, najranije, krajem ljeta, po objektivnim procjenama sredinom jeseni, no i kasniji datumi su više nego mogući. Kvaliteta igre je prilično visoka posebice zbog detaljne grafike i vrlo zanimljive priče čiji korijeni sežu u prošlost kad dvije rase, Romulanci i Vulcanci, još nisu ni postojale, tj. bile su članice iste rase (povijesni detalj kojeg svaki pravi Trek fan poznaje). Kroz Vulcan Fury vodit ćete šest legendarno poznatih likova iz Star Trek serijala no najveću će ulogu tijekom igre imati glavni predstavnik vulcanske rase, intrigantni Spock. Ako vam strpljenje nije dokraja isteklo, strpite se još ovih par mjeseci do konačnog pojavaljivanja ovog Star Trek proizvoda i na našem tržištu.



Secret of the Vulcan Fury	
Proizvođač	INTERPLAY
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Grim Fandango

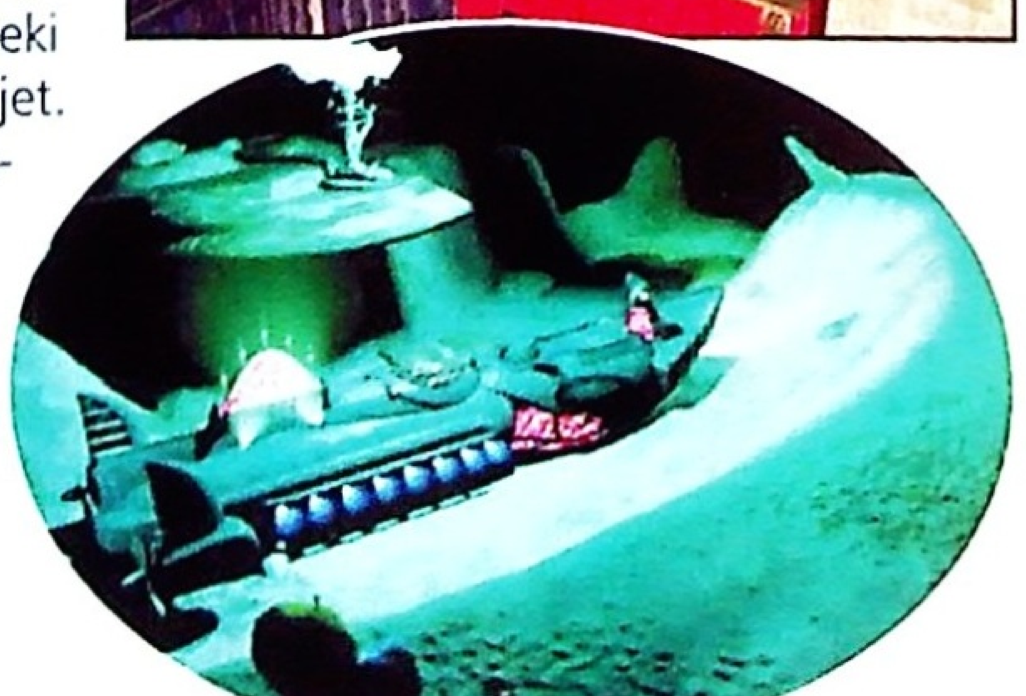
Nije ni smrt crna koliko se to čini



Ili barem tako misle ljudi iz Lucas Artsova tima radeći na novoj avanturi čudnog i zanimljivog karaktera po kojem su općenito sve Lucasove avanture i poznate - sjetite se samo fantastičnc Day of The Tentaclea, Sam&Maxa, Full Throttle (čiji je producent Tim Schafer glavni krivac za igru), a da Monkey Island i ne spominjemo. Ia već govorili o Fanadagu u jednom od zimskih Hackera, učinit ćemo to ponovno jer od viška boli (pogotovo ako je riječ o honoraru). Igra je, nažalost, odgođena do jeseni, a zanimljivo je da je takav običaj odgađanja ove godine postao sve prisutniji u ovome dosad, barem što se datuma izlazaka tiče, pouzdanom žanru. No prijeđimo na ono bitno. Grim Fandango je uzor u svemu, od arhitekture do običaja pa čak i samih likova, potražio u meksičkom folkloru, posebice u običaju poznatom kao *festival dana mrtvih* (zastrašujuće, ma neee). Igru započinjete kao Manny Calavera, jedan od "sretnih" stanovnika zemlje mrtvih koja je zapravo neka vrsta čistilišta kroz koje prolaze sve duše pokojnika na svom putu u neki drugi, bolji (kao za koga) svijet. Manny je zaposlen kao "putnički agent" koji pomaže i sprovodi duše mrtvih, zapravo sasvim običnih ljudi koji se od svojih zemaljskih verzija razlikuju "samo" po građi tijela, jednostavnije rečeno - oni su obični kosturi. Tijekom igranja Grim Fandanga uživat ćete u stvarno perfektno osmišljenoj atmosferi i priči isprepletenoj brojnim bizarnim ali zanimljivim zagonetkama. Uostalom, pogledajte ove genijalne slike i sve će vam biti jasno.

Grim Fandango	
Proizvođač	LUCASARTS
Izdavač	VIRGIN
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac









Beneath

Mračne dubine

Iako je riječ o igri koja nije čista avantura, nikako nismo mogli ne spomenuti ovaj naslov koji bi mogao postati veliki hit. U razvoj igre upletena su dvije vodeće tvrtke, Activision kao izdavač te Presto Studios (poznat po Journey Man project serijalu) kao proizvođač, što je već u samom startu dovoljno da igru proglasimo, ako ništa, barem zadovoljavajuće dobrom.. Beneath je zamišljen kao mješavina akcije i brojnih zagonetki popraćenih dobrom pričom koji joj daju elemente prave avanture. Na početku stoljeća, 1906., igrate ulogu istražitelja Jacka Wellsa, pilota pionira i okorjelog avanturiste koji jednostavno ne može odoljeti zovu misterioznog i nepoznatog. On dobiva zanimljivo pismo od oca arheologa koji ga poziva da dođe pogledati njegove najnovije iskopine. Jack, naravno, sa zadovoljstvom prihvaća poziv no, došavši ondje, ne nalazi oca ni istraživački tim. Hrabar, mlad i nadobudan Jack uzima arheološku opremu i spušta se duboko ispod površine zemlje u potrazi za ocem. Dobar 3D engine, tj. grafika, glavni je adut ove igre, no još se štošta može promijeniti do sljedeće godine.

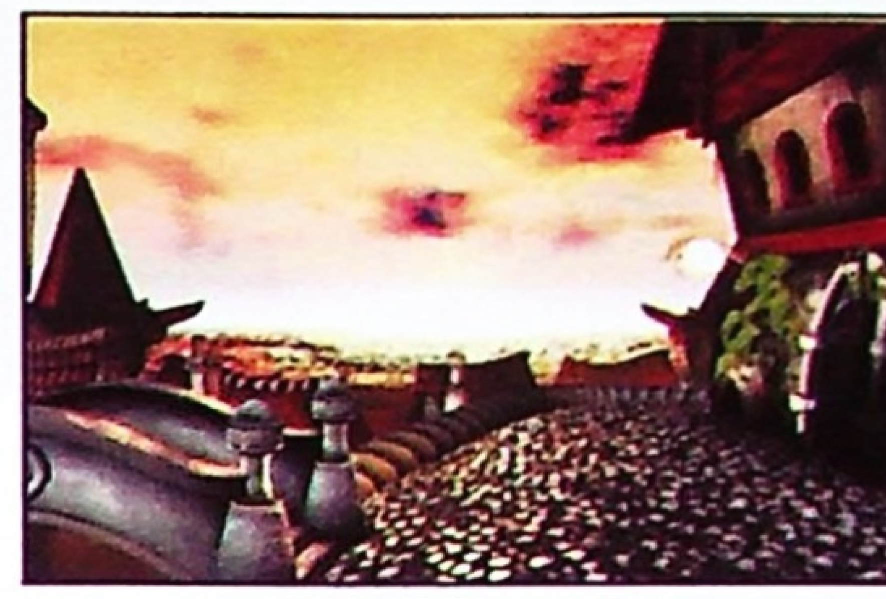


Beneath	
Proizvođač	PRESTO
Izdavač	ACTIVISION
Žanr	AVANTURA
Izlazi	početkom '99
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Rent-a-Hero

Iznajmljuje se...

Od mlade tvrtke koja dolazi iz susjedne Austrije stiže nam novi avanturistični naslov pomalo provokativnog imena Rent-a-Hero. Iako zasad o samoj radnji igre dečki iz Neosofta nisu željeli mnogo govoriti, već po slikama možete vidjeti glavne i najbolje strane ove igre, a to su grafika i animacija (za koju je Rent-a-Hero već osvojio poznatu nagradu). Svi grafički objekti prerenderirani su na Silicon Graphicsu, što apsolutno pridonosti vizualnom izgledu. Rent-a-Hero je igra vrlo simpatičnog izgleda koja bi mogla privući sve željne atraktivnog blagog humora.



Rent-a-Hero	
Proizvođač	PRESTO
Izdavač	NEO SOFTWARE
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac





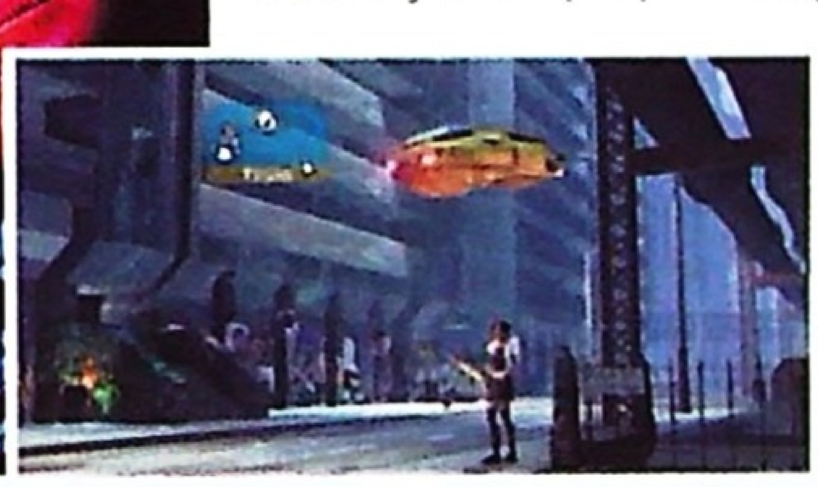
Longest Journey

Putovanje kroz dva svijeta





Nova avantura iz Funcoma napravljena je u tradicionalnom duhu point&click sučelja i ukrašena dobrom pričom i 3D grafikom koja je postala nužna čak i za ovaj žanr. U Longest Journeyu ponovno je glavni nositelj priče specifičan lik - mlađahna studentica April koju mistična moć prelaska između dvaju svjetova, Starka i Arcadie, kroz koje se isprepliće zagonetna priča uvodi u velike neprilike. Najveći dojam u igri ostavlja kvalitetna grafika u rezoluciji 640x480 sa 16 milijuna boja te prateća dinamična glazba posebno skladana za ovu igru (sa zadovoljstvom možemo primijetiti da poboljšanje kvalitete zvuka nimalo ne zaostaje za vrtoglavim razvojem vizualnog izgleda današnjih igara).



Longest Journey	
Proizvođač	FUNCOM
Izdavač	
Žanr	AVANTURA
Izlazi	
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Nemaju svi sreće

Nakon jednoipolgodišnjeg rada i mnogobrojnih odgađanja igre Wacraft Adventures: Lord of The Clans (čiji smo razvoj prilično dobro pokrivali tijekom prošli brojeva), Blizzard se odlučio za potpuno neočekivan potez - projekt je u cijelosti obustavljen i, koliko nam je poznato, ne postoje nikakve šanse za nastavak rada na njemu. Kao razlozi navodi se štošta, no najbliže istini je nemogućnost da se igra dovrši u određenom vremenu kako bi mogla konkurirati sličnim proizvodima na tržištu te slaba financijska predviđanja. Iako je to možda bio jedini izlaz za Blizzard, vjerujem da će mnogi od vas biti razočarani ovakvom odlukom, baš kao i ja, no u nadi je spas. Tko zna, možda se jednog dana Blizzard ponovno odluči pozabaviti sličnim projektom ili, možda, čak avanturom Starcraft tematike.



SHOGO: Mobile Armor Division

Riot = Shogo!?



Prelistate li još jednom pretprošli broj Hackera, naići ćete na kraći članak o Monolithovoj novoj akcijskoj igri trenutačno u razvoju, Riot: Mobile Armor. S nekakvim apstraknim ciljem, Monolith se odlučio promjeniti joj ime u SHOGO: Mobile Armor Division. Opravdanja za takvu promjenu skoro da i nema, a jedino što su time postigli je zbunjivanje igrača na kraće vrijeme dok se ne priviknu na novi naziv. I što se još u igri promijenilo? Osim što je prilično uznapredovao i približava se kraju, SHOGO se baš ni po čemu ne razlikuju od svog duplikata drukčijeg imena. No činjenica da u igri nema nekih većih promjena, nikako nije razlogom da je ne pokušate odigrati dočim se pojavi na našim prostorima. Sama činjenica da igra rabi vrhunski Litech engine, za koji je nedavno dokazano da bez većih problema i čak s nešto povećanim performansama radi i pod Microsoftovom najnovijom inačicom Direct X-a 6.0, dovoljan je razlog da SHOGO stavimo u vrh ljestvice igara čije skorašnje pojavljivanje očekujemo. I još nešto: na ovomjesečnom HackCD-u je pet wallpapera koji prikazuju mechove iz ove igre, ne zaboravite ih pogledati.







SHOGO	
Proizvođač	MONOLITH
Izdavač	MONOLITH
Žanr	AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

PSYGNOSIS

U svijetu računalne zabave Psygnosis je jedna od vrlo rijetkih tvrtki čiji veliki uspjesi sežu u zlatno doba Amige (Lemmings, Shadow of The Beast) pa sve do danas i to na platformama svih vrsta i oblika. Trenutačno im je velik broj projekata u razvoju a mi ćemo izdvojiti tek dva nedavno otkrivena, o ostalima ćemo prozboriti u nekom od sljedećih brojeva.



Drakan

Ljepotica i zmaj



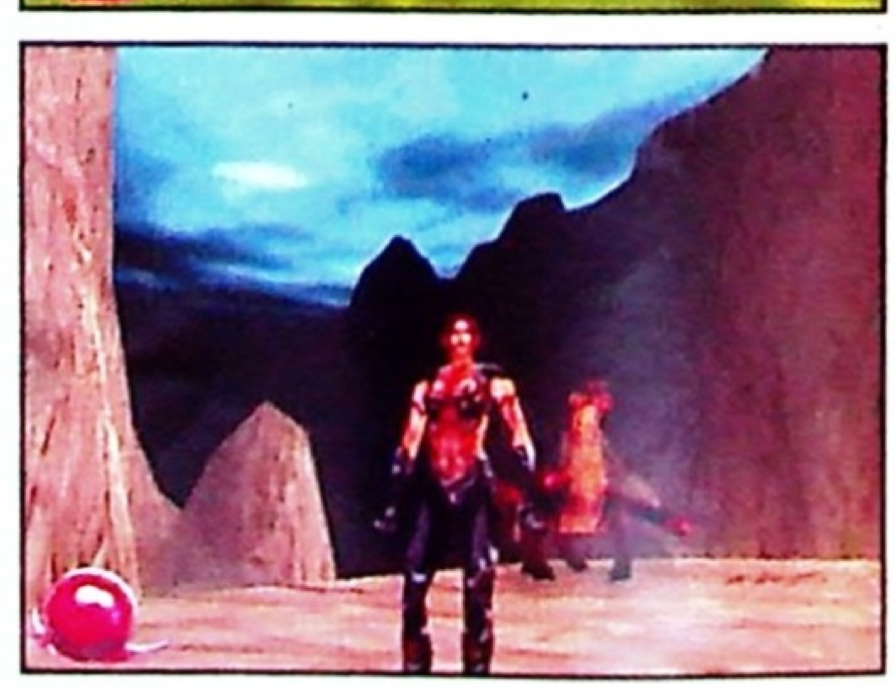
Pod radnim nazivom Drakan, tvrtka Sureal Software razvija akcijsko-avanturističnu igru smještenu u prostran i prekrasno uređen fantazijski svijet. Glavni protagonisti igre su zamamna i gipka heroina Rynn i njen vjerni suputnik zmaj Arokh. Grafički engine je izveden u stilu Tomb Raidera (svaka sličnost Lare Croft i Rynn je slučajna, osim...), pogled je iz perspektive treće osobe a dinamična kamera učinkovitije prati vaše kretnje nego ih je pratio engine iz Tomb Raidera. No ovaj je engine još po nečemu drugačiji od ostalih. Tijekom igranja Drakana neprestano ćete se izmjenjivati u vođenje dvaju gore navedenih likova, a posebno je zanimljivo upravljanje Arokhom dok prolijeće uskim kanjonima i brojim liticama spaljujući neprijatelje svojim vatrenim dahom. Priča nije vrijedna spomena, dovoljno je reći da se događa unutar bogatog 3D svijeta na 14 razina prelijepog 3D krajolika, o kojem slike najbolje govore, ali i opasnosti vrebaju iz svakoga kuta. Od oružja potrebnog za rješavanje različitih "problema", Rynn raspolaže s pedesetak oružja i oruđa svake vrste (mačevi, koplja, sjekire itd.). Da bi se likovima udahnula osobnost, bez koje igra nikako ne bi bila potpuna, ljepotica i zmaj su okarakterizirani s više od 150 vrlo realističnih animacija napravljenih specijalnom single-skin animation tehnikom. Multiplayer opcija podržavat će igranje u osam igrača preko Interneta ili jedan na jedan preko modema. Drakan izlazi tek početkom sljedeće godine, što znači da će se Psygnosis potruditi i fino izgladiti svaki detalj igre kako bi kad izađe na tržište postigla zaslužen uspjeh.

Drakan	
Proizvođač	SUREAL SOFTWARE
Izdavač	PSYGNOSIS
Žanr	AKCIJA/AVANTURA
Izlazi	početak '99
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

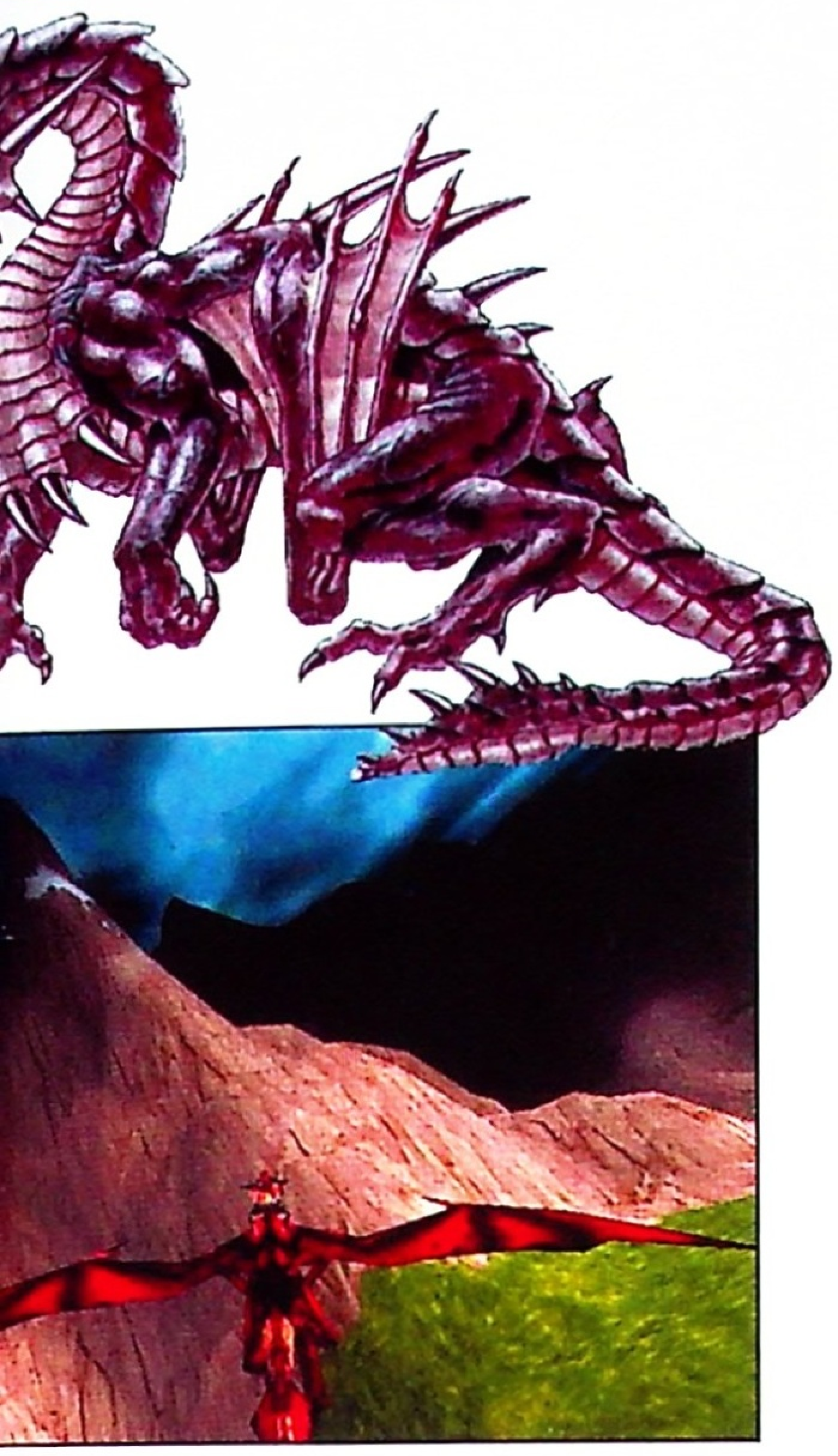








NA TRAGU NA TRAGU NA TRAGU HACKER



Motocross Madness
Ludnica na dva kotača

Volite li imalo moto-kros utrke, ili općenito utrke motora, onda se ova igra mora naći u vašoj kućnoj zbirci. Svojom prekrasnom grafikom, brzinom i urnebesnim akrobacijama stvara ugođaj pravog moto-krosa.Tu atmosferu, naravno, omogućuje super brza 3D grafika koju pokreće jedan od brojnih 3D ubrzivača video kartica (čini se da neće postojati softverska podrška za igranje bez 3D opreme). U igri je oko dvadeset staza koje se po mnogočemu razlikuju. Neke prolaze stadionima, druge su na otvorenom, razbacane po okolnim brežuljcima i planinama. Zanimljiv dodatak igri za one malo slobodnijeg duha je jednostavan editor za izradu staza. Kad vam dosadi natjeravanje s priglupim protivnicima koje vodi vaše računalo, možete zaigrati u multiplayeru gdje postoje dva načina igranja- jedan je preko LAN-a i podržava do osam igrača odjednom, dok je drugi nešto ograničeniji (samo četiri igrača), ali pristupačniji - izravno igranje preko Interneta. Ugođaju igranja doprinosi i mogućnost uporabe force-feedback dodataka koji su početkom '98 počeli pronalaziti svoje mjesto skoro u svakoj boljoj igri.

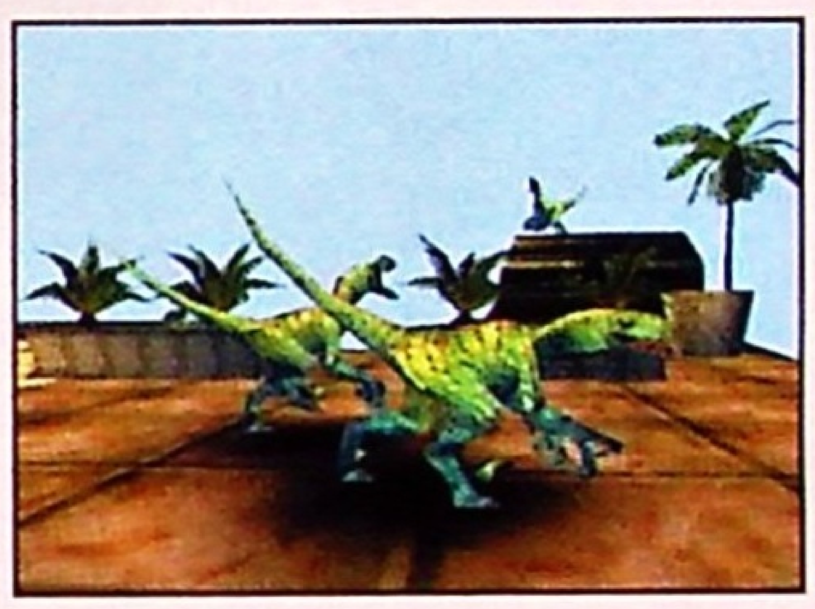




Motocross Madness	
Proizvođač	RAINBOW STUDIOS
Izdavač	MICROSOFT
Žanr	TRKA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac



Turok 2: Seeds of Evil



Turok The Dinosaur Hunter je vjerojatno jedina igra koja je velik uspjeh doživjela na konzoli za koju je napravljena, Nintendu 64, kao i na konvertiranoj PC verziji, gdje je briljirala zahvaljujući dobroj 3D grafici, a ponajviše 3D video karticama. Na kraju godine, zbrojivši stečena financijska sredstva, Acclaim je shvatio da nikako ne smije propustiti nastavak kojim će obradovati široke igračke mase i upotpuniti financijske praznine nastale zbog nekih neuspjelih igara. Nastavak započinje nakon događaja iz Dinosaur Huntera, nakon što je Turok jednom zauvijek uništio moćni artifact Campaigner's Chronoscepter. Ali nevoljama nikad kraja, upravo uništenje tog predmeta budi iz dugog zatočeništva Primagena zakopanog u svemirskom brodu duboko ispod površine. On se pomoću svojih mentalnih moći nastoji osloboditi tamnice i konačno zavladati svijetom no tu ulijećete vi kao dobri stari Turok čiji je cilj uništiti zlikovca i protjerati zlo jednom zauvijek. Grafički engine je maksimalno poboljšan, do granice koju Nintendov grafički čip još uvijek može podržavati. Zbog tog i niza drugih poboljšanja, igra će zauzimati dvostuko više mjesta negoli njen prethodnik, što znači i veći broj neprijatelja i razina. Playstation možda ima Final Fantasy serijal i više kvalitetnijih igara na svojoj strani, ali igra poput Turoka 2 stvarno dokazuje kvalitetu video konzole kao što je Nintendo 64.







HACK EXCLUSIVE 6/98

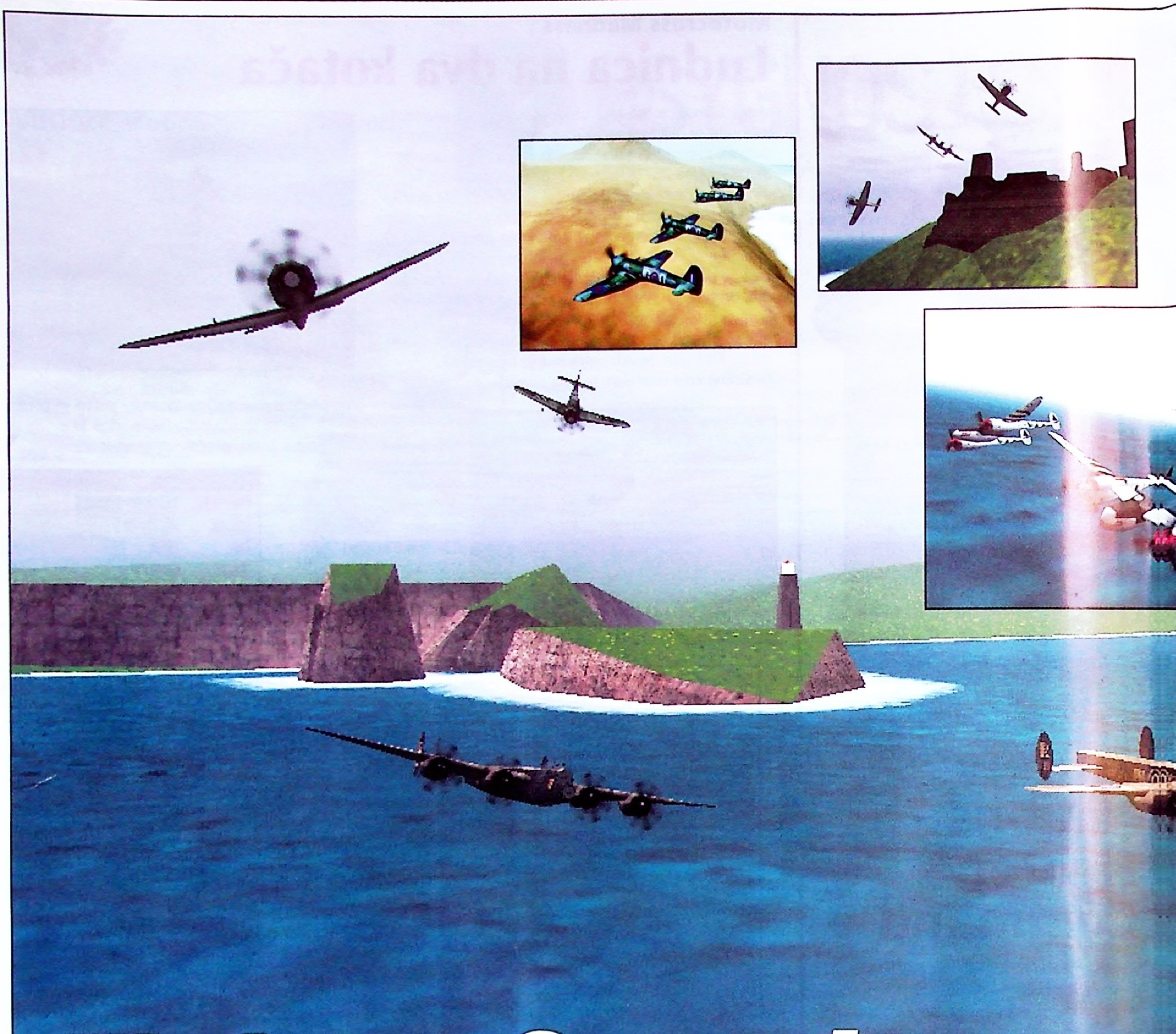
Turok 2	
Proizvođač	IGUANA
Izdavač	ACCLAIM
Žanr	AKCIJA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☑ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

PSYGNOSIS

Nations - Fighter Command

Vrhunska zabava borbenog letenja Brojne su strategije i simulacije posljednih godina posegnule za tematıkom drugog svjetskog rata a posebice je porastao interes za zrakoplovnim simulacijama iz tog doba. Tvrtkama koje pripremaju takve igre pridružuio se i Psygnosis svojom igrom Nations - Fighter Command. Odabirom jedne od triju strana (američke, engleske ili njemačke) i odabirom zrakoplova karakterističnih za tu naciju, probijat ćete se kroz 15 povijesnih misija. Najviše nas je iznenadila preporučena konfiguracija koja bi trebala omogućiti ugodno igranje: Penitum 2 na 300MHz, 64MB rama i AGP grafička kartica!?

Nations - Fighter Command	
Proizvođač	PSYGNOSIS
Izdavač	PSYGNOSIS
Žanr	AKCIJA/AVANTURA
Izlazi	kraj '98/početak '99
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

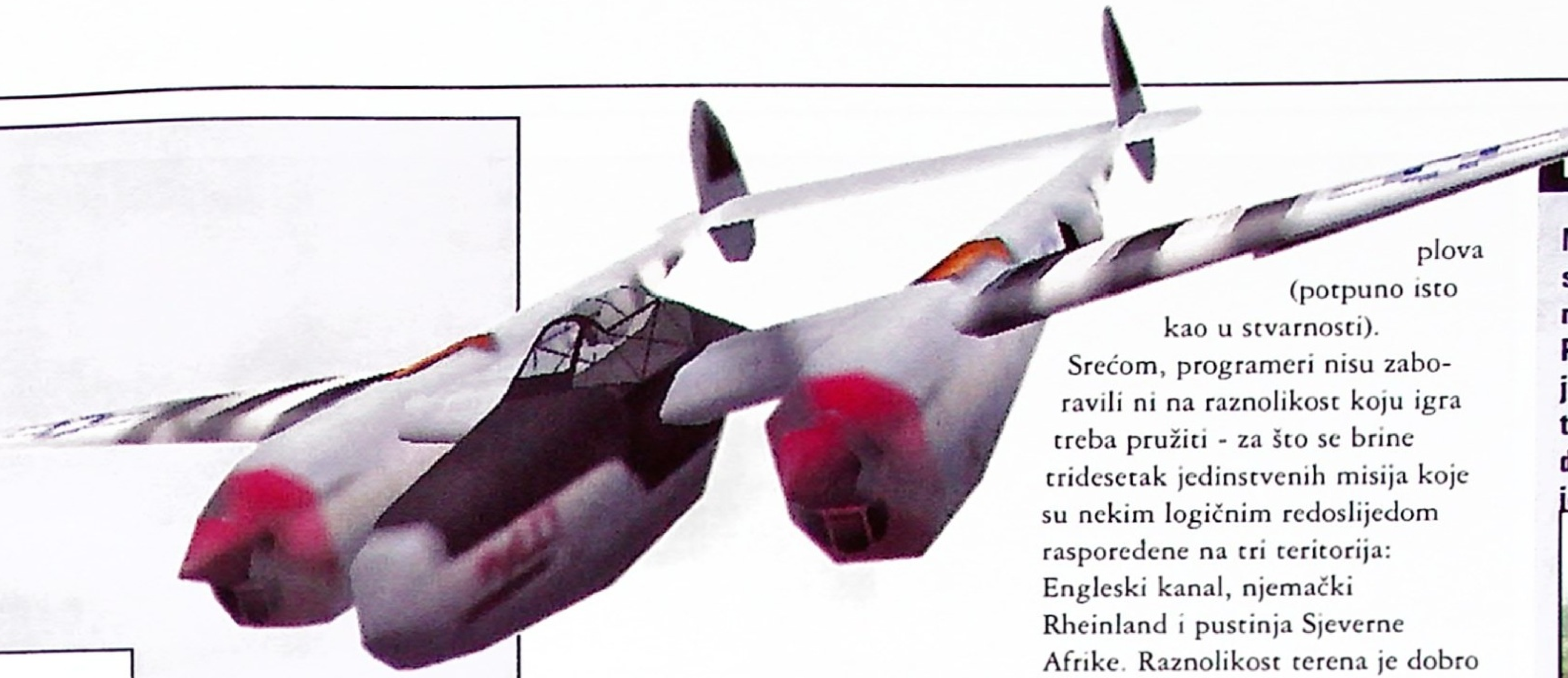


Fighter Squadron:

Screamin' Demons over Europe

Već smo navikli da od velikih izdavača možemo očekivati uistinu zanimljive i kvalitetne igre najrazličitijih žanrova. Ipak, Activision je dosad malo zaostajao u proizvodnji jedne vrste igara, zrakoplovnih simulacija. Parsoftova nova igra Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe pokazat će da se i Activision može okušati u toj vrsti igara konkurirajući najboljima, kao što je Janes iz Electronic Artsa - Activisionov žestoki protivnik.

Vjerojatno ste primijetili da je ovo jedna od rijetkih simulacija koje su iznenadile svojim imenom (a ne jednostavnim preuzimanjem imena nekog postojećeg modela zrakoplova). Na sreću, kod Screamin' Demonsa nije samo ime orginalno, iza tog zanimljivog naslova krije se niz inovativnih ideja i orginalnih zamisli te briljatna grafika i visoka doza realističnosti. Kao prvo, radnja Fighter Squadrona smještena je u burno vrijeme drugog svjetskog rata, što ste i sami zaključili kratkim pogledom na





prekrasne slike (i ne, nismo se igrali renderiranja, slike su uistinu iz igre). U to su vrijeme piloti bili heroji i jedini vladari neba, no upravljanje tadašnjim modelima zrakoplova bilo je prava umjetnost koja je od njih tražila najveću spremnost i veliku hrabrost te se u nekim trenucima požrtvovnosti, nažalost, velik broj vladara neba nikad i nije spustio na zemlju (ili barem ne u jednom komadu). Baš se u tome ova igra i nastoji približiti igraču, nastojeći mu pružiti pravi ugođaj zapanjujućih zračnih borbi drugoga svjetskog rata. Tijekom igre bit ćete u ulozi jednog od brojnih pilota boreći se na jednoj od triju strana. U Screamin' Deamonsima ćete svoje misije izvoditi vrtoglavim letom u jednom od devet povijesnih tipova zrakoplova (od glomaznih bombardera do malih ali brzih fighter-a), naravno, ovisno o strani na kojoj igrate. Modeli koji se pojavljuju tijekom igre i čije ćete, za tadašnja mjerila, vrhunske performanse moći provjeriti su: B-17G, P-38J, P-51D (za američku stranu), Mosquito Mk VI, Lancaster Mk II Spitfire (i Microsot razvija zrakoplovnu simulaciju iz 2. svjetskog rata nazvanu prema ovom modelu, više o njoj saznajte u rubrici Na Tragu), Typhoon Mk IB (za englesku stranu) te Fw-190A, Me-262, Ju-88A (za njemačku stranu). Za Fighter Squadron je vrlo karakterističan način na koji se pristupilo modeliranju zrakoplova; naime, nijedan nije tek jednostavno oblikovan kao renderirani objekt kojem su pridane neke važne brojčane karakteristike prema kojima se mora ponašati (brzina, težina itd.): zahvaljujući svojem inovativnom engineu koji se zasniva na strašno učinkovitom i stvarnom modelu fizike, Parsoft je svaki model zapravo dizajnirao kao da gradi sam prototip tog zrakoplova. Znači, jednostavno bi prikupili hrpu djelova kao što su kotači, krila, karakterističan trup te bi od tih pojedinačnih komponenti sastavili detaljni i realni model koji se zbog svog oblika, tj. aerodinamičnog dizajna, te ostalih virtualnih obilježja elemenata od koji je sastavljen razlikuje po performansama od ostalih tipova zrakoplova (potpuno isto kao u stvarnosti).

Srećom, programeri nisu zaboravili ni na raznolikost koju igra treba pružiti - za što se brine tridesetak jedinstvenih misija koje su nekim logičnim redoslijedom raspoređene na tri teritorija: Engleski kanal, njemački Rheinland i pustinja Sjeverne Afrike. Raznolikost terena je dobro uređena odabirom kvalitetnih tekstura te dobro osmišljenim raspoređivanjem najrazličitih objekata (gestapovskih dvoraca, hidroelektrana, skladišta, mostova itd.), čije će uništenje ili osiguravanje ponekad biti ciljevi vaših misija. S grafičke strane igra je, kao što smo već na početku spomenuli, briljantno izvedena kombinacijom najnovijih programerskih tehinka, tako da će vam pružiti igranje i pri vrlo visokim rezolucijama, 1024*800 stvarno izgleda zapanjujuće. Osim klasične podrške za 3D video kartice, neki manje sretni među nama moći će također uživati u igri zahvaljujući zadovoljavajućoj 3D softver podršci. Fighter Squadron je stvarno igra koja će zabavnošću i kvalitetom privući najširu publiku, a nejvjerojatnom realnošću čak i vrhunske pilote koji konačno mogu osjetiti let u kakvom su uživali njihovi prethodnici, pioniri vojnog zrakoplovstva, heroji nebeskih prostranstava.

"Fighter Squadron je igra koja će svojom realnošću i kvalitetom zadiviti čak i vrhunske pilote"

Realnost prije svega

Modeli svih zrakoplova u igri toliko su savršeni da čak ni najbolji poznavatelj neće lako primijetiti nedostatke. Posebna pozornost posvećena je dizajnu cockpita koji je vrlo karakterističan za svaki model a ipak toliko detaljan da mu ne nedostaje ni jedan jedini prekidač iz stvarnoga prototipa.





Tko stoji iza svega

Glavni pokretač ovog projekta te ujedno i glavni programer poznat je u igračkim krugovima kao živuća legenda među fanatičnim obožavateljima zrakoplovnih simulacija, njegovo ime je Eric Parker (što mislite otkud "Par" u imenu tvrtke). Široj javnosti vjerojatno je poznat po renomiranim simulacijama koje je stvorio, Hellcats over Pacific i A-10 Attack. Svoje programerske sposobnosti i izvanredno poznavanje ove vrste igara iskoristit će do maksimuma pri stvaranju Fighter Squadrona, što igri nosi još jedan bod.

Fighter Squadron

Proizvođač	PARSOFT INTERACTIVE
Izdavač	ACTIVISION
Žanr	SIMULACIJA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Virtualno stvaran 3D okoliš, uporaba najnovijih 3D funkcija, visoke rezolucije koje sežu čak do 1024*800 piksela ako imate dvije Voodo 2 kartice u SLI modu.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Potpuno realističan model fizike, prvi put savršena podudarnost između modela zrakoplova koji se pojavljuju u igri i povijesnih modela.

NAŠE MIŠLJENJE

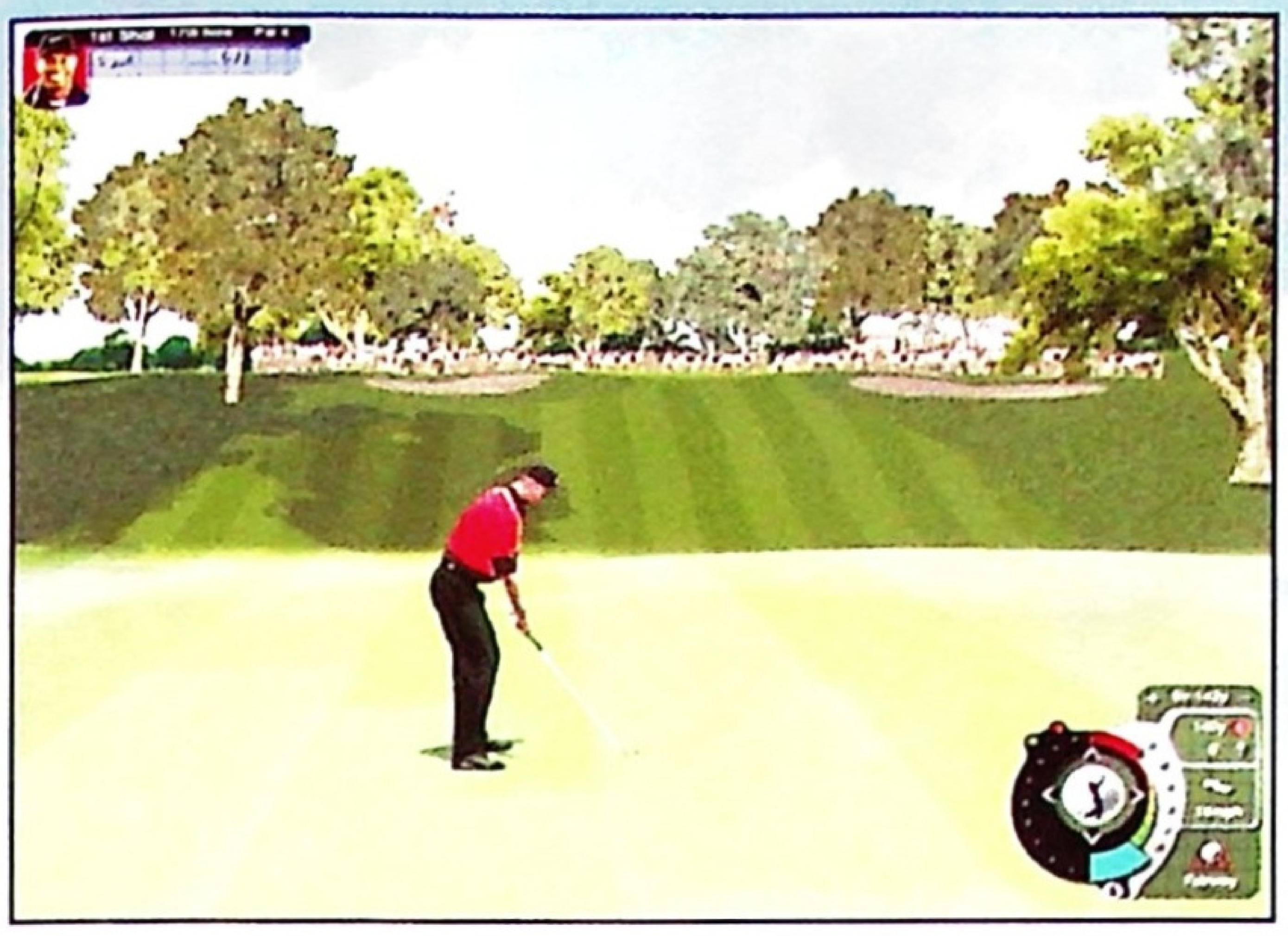
U svakom pogledu izvrsno izvedena igra. Bude li sve onako kako je obećano, čeka nas izvrsna simulacija koju će svako poželjeti odigrati.

Electronic Arts je poznat po svojim najjačim internim razvojnim odjelima, i jedan je od rijetkih izdavača koji ih ima toliko. Najznačajniji među njima je EA Sports, čija je kvaliteta igara i uspješnost nadaleko poznata. Za ovo vruće ljeto, ljudi iz EA Sportsa pripremaju novu simulaciju golfa pod licenciranim imenom jednog od ponajboljih golfera, Tigera Woodsa.



Tiger Woods 99

Odlučili smo vam predstaviti zanimljivu simulaciju sporta vrlo slabo zastupljenog u našim krajevima, što je velika šteta jer mogli bismo imati vrhunske golf terene na kojima bi čak i Tiger Woods poželio igrati. Tiger Woods 99 je zapravo nastavak PGA Tour Golf serijala računalnih igara utemeljenih na istoimenoj golf ligi, tj. turnirima, koji je Electronic Arts započeo početkom devedesetih godina. Osim znatno poboljšanih vizualnih efekata, i sama je igra u odnosu na PGA Tour prethodnike poprilično daleko odmakla. Virtualni golf moći ćete zaigrati po zanimljivim i prekrasnim krajolicima duž kojih se protežu poznate ali i najzahtjevnije svjetske golf staze. Ključni čovjek ove igre je Tiger Woods ali vam igra omogućuje iskušati stilove i performanse ostalih PGA igrača,



“Igrao sam računalne igre već duži niz godina. Mogućnost suradnje s vodećima u sportskim igrama i jedna od ključnih uloga u stvaranju interaktivnog golf naslova za mene je uzbudljiv izazov”

Tiger Woods



Najbolji među najboljima

Tko je zapravo Tiger Woods? Neki među vama, uglavnom strastveni obožavatelji golfa ili jednostavno ljudi koji svoje slobodno vrijeme provode gledajući Eurosport, znaju da je riječ o mladiću vrlo uspješnom u ovom profinjenom sportu. Kada bi Woodsa pokušali usporediti s nekim poznatim košarkašem, mogli bismo reći da on znači za moderni golf jednako koliko i Jordan za modernu košarku i njene obožavatelje. Nakon preuzimanja licence od Nikea, Electronic Arts je pri razvoju igre počeo marljivo surađivati s Woodsom spojivši tako dvije vrhunske kvalitete: Tigera Woodsa, vrhunskog svjetskog golfera, te PGA Tour, najprestižniji golf turnir na svijetu.

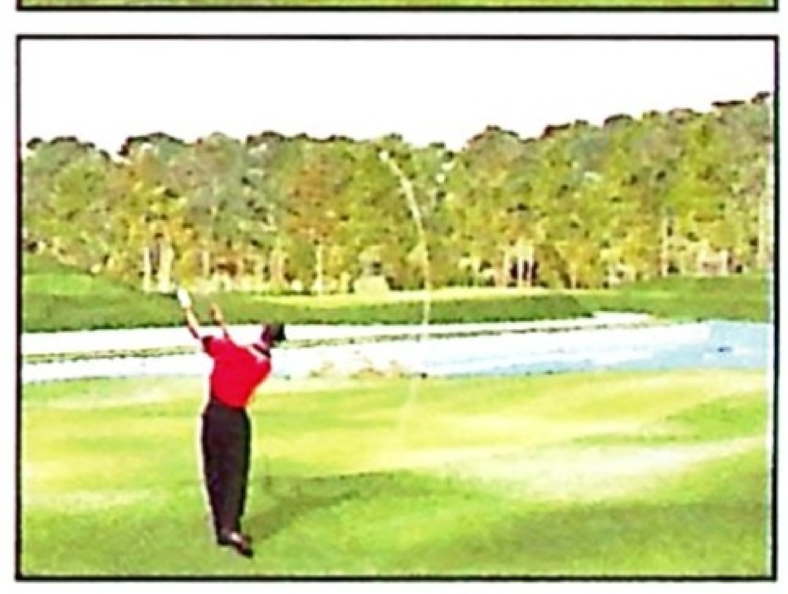


točnije njih petnaestorice. Da bi svaki taj igrač bio prikazan što stvarnijim i da bi se što bolje dočarala njihova igra, EA Sports je odlučio iskoristiti mogućnosti FMV tehnologije i novog 3D enginea što, kad se sve zbroji i oduzme, daje prilično visoke rezultate i jamči dobru zabavu onoj grupici ljudi koja voli golf ili ga, pak, igra. Nažalost, nitko se iz našeg uredništva ne bavi ovim bogataškim sportom jer naši skromni honorari ne bi izdržali takav teret (osim, možda, Kristijana, koji iz redakcije izbiva samo vikendom pa se pitamo ne provodi li ga igrajući golf na inovativno osmišljenim golf terenima, iliti friško pokošenim pašnjacima). Kao što smo već spomenuli, igra zahvaljujuću unaprijeđenom korištenju i kombiniranju FMV-a i 3D engine izgleda vizualno vrlo upečatljivo no nikako se nemojte nadati zapanjujućim svjetlosnim efektima ili nečem sličnom, ovo je ipak "samo" simulacija golfa, što, opet, ne znači da je EA nesposoban napraviti visoko kvalitetnu 3D pucačinu prepunu prekrasnih vizualnih efekata (iako se upravo tim žanrom Electronic Arts slabo bavio u posljednje vrijeme). Tiger Woods 99 jedna je od rijetkih igara koja bi trebala omogućiti još jednu noviju opciju, kvalitetno igranje preko Interneta bez kojega skoro nijedna igra ne može opstati u današnje vrijeme visoke tehnologije i povezanosti. Igra sadrži nativnu podršku za 3Dfx chipsetove a s ostalim video karticama komunicira putem Direct 3D-a, što izgleda zadovoljavajuće, no ipak lošije od native verzije. Ako EA Sports ispuni obećanja, a to je dosad skoro svakom svojom igrom činio, čeka nas zabavna golf simulacija koja će privući i igrače koji se inače klone sportskih igara (ovaj put mislim na sebe).

Igra sa stilom

Da ova igra ne bi bila tek jedna u nizu običnih golf simulacija, naglasak je stavljen na poseban stil igre Tigera Woodsa. Naime, taj je ultrauspješni sportaš posebnom kombinacijom gracioznosti, snage i vještine stvorio skoro potpuno novi i, dokazano, vrlo uspješni golferski stil, koji uostalom i sami možete naučiti tijekom igre.





Tiger Woods 99

Proizvođač	EA SPORTS
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	SPORT
Izlazi	ljeto '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Kvalitetna grafika, zanimljivi i jedinstveni golf tereni, a osim Tigera, tu je još petnaestak poznatijih PGA Tour igrača.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Vrhunski spoj prestižnog turnira PGA Tour i vodeće golferske ličnosti. Korištenje specifičnog Tigerovog stila igre.

NAŠE MIŠLJENJE

Stvarno dobra i zanimljiva igra, uostalom ništa drugo nismo ni očekivali iz majstorskih ruku EA Sportsa, pitanje je samo hoće li Tiger Woods 99 biti dostojna konkurencija zasad vodećem Links serijalu golf simulacija.

LANDS OF









Prošlo je četiri mjeseca od izlaska Lands of Lorea 2, a Westwood već užurbano radi na trećem nastavku. Može li Lands of Lore 3 donijeti što novo i kvalitetno, upitno je jer ni prethodni nastavak nije ispunio očekivanja, očekivali smo znatno više.



LORE III

Za stvaranje drugog nastavka RPG-a Lands of Lore, koji je početkom desetljeća bio među najzanimljivijim igrama tog vremena, Westwoodu je trebalo više od tri godine. Konačan rezultat dugog i mukotrpnog rada nije bio blještav i nije doživio očekivanu slavu, a glavni krivac za to bio je prilično slab i zastario grafički engine, što i nije iznenadilo s obzirom na vrijeme potrebno da igra ugleda svjetlost dana. Ipak, taj nedostatak nije uništio Lands of Lore 2 zahvaljujući nekim njenim zapaženijim stranama, ponajprije priči i igrivosti. Zimus, pred sam završetak drugog nastavka, Westwood je imao pripremljen novi engine koji, nažalost, nisu iskoristili zbog nedostatka vremena (kao da im tri godine nije bilo dovoljno) te su ubrzo po izlasku igre počeli raditi na trećem nastavku Lands of Lore serijala (u današnje je vrijeme skoro svaka druga igra nastavak nekog serijala, što je postao prilično opasan trend). Kao i u prijašnjim nastavcima, iza Lands of Lorea 3 krije se strašno intrigantna i zanimljiva priča za koju producenti tvrde da će tijekom igre doći do punog izražaja mada im to nije pošlo za rukom u prijašnjim nastavcima gdje je krivnju za loše ispripovijedanu, inače vrlo zanimljivu priču snosio engine svojim brojnim ograničenjima. Za početak, razjasnimo o kakvoj je priči riječ. Ponovno ste u ulozi čovjeka ne baš zavidnog položaja, naime, vi ste nezakoniti sin vladara već dobro poznatog kraljevstva Gladestonea koje naglo zapada u kaos nakon pometnji nastalih zbog grešaka "viših sila". Da stvari budu još gore, vaš otac, kralj Eric i njegovi zakoniti sinovi (pravi ne/sretnici) naći će smrt u raljama zlih zvijeri kojima vi uspijevate umaći no one vam na neki magičan način uspijevaju oteti dušu. Za nastalo stanje krive su već spomenute sile, točnije bogovi zbog čijih grešaka dolazi



Motion capture pobijedio FMV

U ovom nastavku Lands of Lorea programeri su odustali od uporabe FMV tehnologije s kojom su imali nekih problema u izradi prošloga nastavka, uostalom, tvrde da njihova motion capture tehnologija temeljena na voxelima (čija se kvaliteta dokazala u fantastičnom Blade Runneru) mnogo bolje dočarava osobnost velikog broja likova, njih skoro stotinjak, nego li je to FMV mogao učiniti.







Znanje je moć

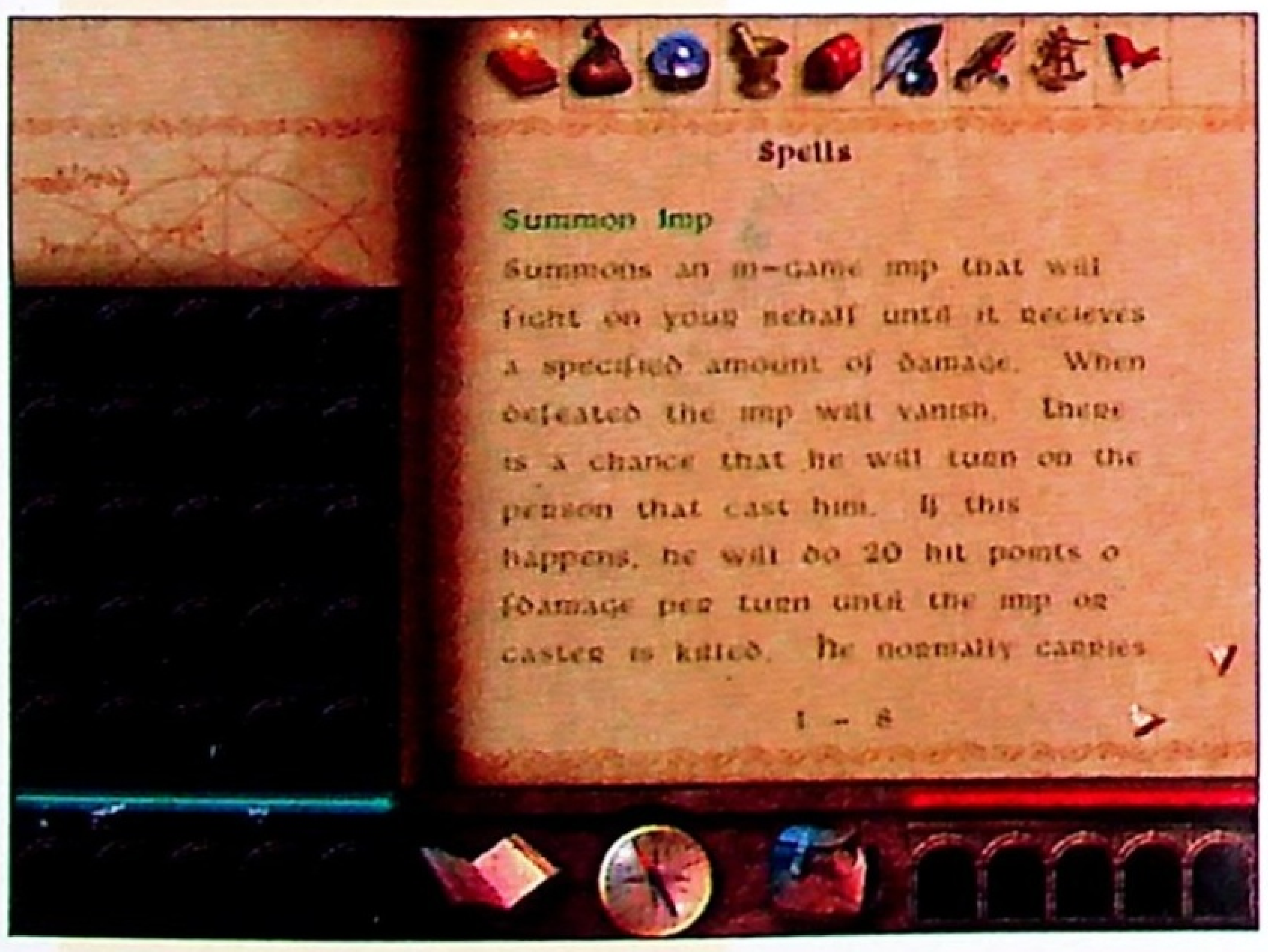
Računalno igranje Lands of Lorea 3 bit će vam u cijelosti olakšano zahvaljujući izvrsnom pamćenju računala. Točnije, ono će voditi vaš veliki dnevnik bez kojeg nikamo ne idete. On sadrži poveći broj važnih poglavlja koja vam pomažu na specifičan način: zabilješke (koje sami upisujete), opis predmeta koje nosite ili koje ste vidjeli na svoem putu, popis i karakteristike bića s kojima ste imali bliski susret (jedinstvena prilika da zabilježite raznoliku floru i faunu velikog Lands of Lore svijeta), knjigu recepata za pripravljane napitaka i ostalih kemikalija, tu je zatim i vodič sa zabilješkama o trenutačnim ciljevima koje morate izvršiti te knjiga statistika gdje možete saznati sve o sebi, od zdravlja i kondicije pa do statusa u guildama i ostaloga.

do otvaranja brojnih portala između Gladstonea i ostalih opasnih i bizarnih svjetova iz kojih počinju izvirati čudna i misteriozna bića provodeći teror po zemljama sada vašeg kraljevstva. Kako bi se stvari vratile na svoje mjesto, morat ćete putovati kroz različite dimenzije putem novostvorenih portala i naći dijelove važnog artifacta koji je najviše odgovoran za nastale probleme, ali i naći svoju bijednu, zarobljenu dušu skrivenu na jednom od tajanstvenih svjetova prepunih opasnosti. Pet svjetova kroz čija ćete zanimljiva prostranstva putovati su Frozen Wastes, Ruloi Homeworld, Vocanic Caves, Postapocaliptic Universe i Underworld. Kao što vidite, već i njihova imena dočaravaju ugođaj koji na njima prevladava, a on nikako nije ugodan. Pri dizajniranju igre došlo je i do niza koncepcijskih promjena u cilju što većeg naglašavanja brojnih RPG elemenata kojih je nedostajalo u prijašnja dva Lands of Lorea.
Najznačanija novost je uvođenje 4 vrste guilda (udruženja) različitih osobina, Clerics, Thieves, Warriors i Mages Guild. Tijekom igranja možete se učlaniti u sve četiri te time steći različite prednosti i sposobnosti koje će vam olakšati postizanje zacrtanih ciljeva i završavanje igre.
Uključivanje takve opcije u igru konačno nam pruža nekavu mogućnost odabira pri definiranju lika onakvim kakvim ga želimo vidjeti. Jedan od glavnih aduta na koji se Westwoodovi programeri snažno oslanjaju je novi 3D engine nastao miješanjem Guardians of Destinyevog (prošlog nastavka ove igre) i Blade Runnerovog enginea (iz oba su pokupljene samo dobre strane, tvrde oni).











Ako ste odigrali i zavoljeli prijašnja dva nastavka, ne smijete propustiti Lands of Lore 3.





Pogledate li slike uz ovaj tekst, i sami ćete uočiti napredak na polju vizualnih efekata i daleko kvalitetniju rezoluciju Lands of Lorea 3 u odnosu na njegova dva mlađa rođaka. Preokret na 3D okoliš zahtijevao je i nešto značajniju promjenu igračeg sučelja koje sada, što se upravljanja tiče, više nalikuje onom iz 3D pucačina poput Quakea i Unreala gdje se rabi tipkovnica (za kretanje, trčanje) i miš (pregledavanje prostora) radi postizanja boljeg efekta pokretljivosti i uživljavanja u 3D svjet. Lands of Lore 3 mogao bi ispasti strašno dobra igra, no mnogo je faktora koji to mogu promijeniti te su bilo kakva predviđanja manje-više nerealna.

Lands of Lore 3

Proizvođač	WESTWOOD
Izdavač	VIRGIN
Žanr	RPG
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Dobro izvedena priča čija je zanimljivost karakteristična i za prethodna dva nastavka, zadovoljavajući vizualni efekti od kojih, zasada, ipak ne treba previše očekivati.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Novi grafički, ovaj put potpuni 3D engine, za razliku od svoj prethodnika, veći broj elemenata RPG žanra.

NAŠE MIŠLJENJE

Ne znamo koliko će Lands of Lore 3 uspjeti biti različit od svojih prethodnika, a tu se upliće i pitanje grafičkog enginea (bolje biti oprezan nakon prijašnjeg nastavka). No, kako iza ove igre stoji tvrtka poznata po iznimnoj kvaliteti igara, nadamo se najboljem.



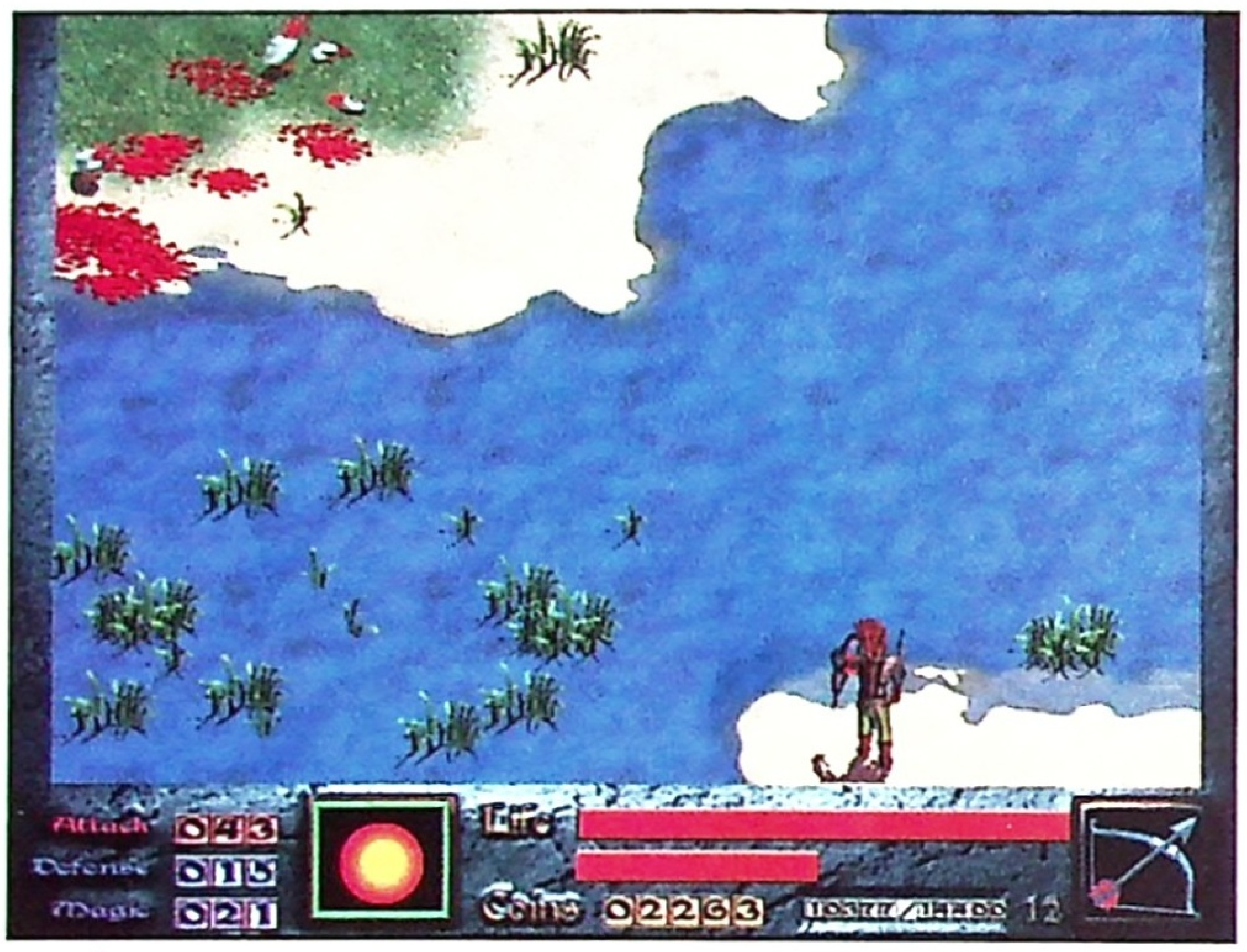


Vizualno Lands of Lore 3 vrlo lijepo izgleda zahvaljujući novom engineu, nadamo se da su programeri zadržali i ostale dobre elemente kojima se serijal odlikovalo.

Dink Smallwood



Krešimiru Laušu *je, iskreno, puna glava blockbuster igara u koje je utrošen golemi budžet, a na prvi pogled je jasno da je riječ o preradi stare ideje modernizirane u FMV ruho. Zato ne treba čuditi da se oduševio kada smo mu predložili da baci pogled u shareware svijet i odande izvuče neku igru koja se svojom kvalitetom i idejom izdiže iznad ponekad stvarno sramotnih igara poznatih proizvođača. Dink Smallwood je više nego dostojan primjer da shareware ne treba uvijek biti sinonim za "bljak" kvalitetu...*



Uzmite povećalo i promotrite lijevi gornji dio ekrana a ako budete dobri, možda ćete uočiti obezglavljenu patku iz čijeg vrata šikće krv. Kad se samo sjetim da takve strahote radi i moja baka na selu...

Dragi čitatelji,pošto sam u posljednje vrijeme pod velikim stresom, užasno me boli glava i prsti pomalo podrhtavaju, ovaj ću tekst umjesto uobičajenog uvoda započeti serijom glupih pitanja.

Je li vam već pomalo svega dosta? Jeste li već siti eksplozivnog tržišta PC igara, muke oko nabavke prokleto skupog hardvera nužnog za pokretanje i najnezahtjevnije igre? Je li vam dosta trideefiksane grafiketine, dušeparajućeg HI-FI zvuka i općenito muke i briga oko proizvoda koji bi nas trebali opustiti, zabaviti i odvratiti nam misli od svakodnevnih problema? No, kao što vidite, u posljednje je vrijeme situacija potpuno drugačija: dok nakupujete potrebne kartice, namjestite različite direct xove, shvatite da od zabave koja vam je uostalom bila glavni cilj niste okusili ni Z! Nije vam dosta? Mazohisti ste i svi imate moćne Pentiume 400 i Voodooe 2, a stari prehranjuje obitelj radeći u obližnjem rudniku? Nema veze, oni koji se osjećaju kao ja znat će o čemu govorim, i njima je kao i meni *Dink Smalwood* došao kao Božji dar.

Ne znate C++?

Ako vas, kao i mene, mrzi učiti nekakav programski jezik da biste malo promijenili igru, pokušajte sljedeće: budući je Dink Smalwood igra potpuno otvorene arhitekture, prošetajte se malo kroz direktorij na hardu gdje ste instalirali igru i naći ćete gomilu sampleova, grafike i teksta koje igra trenutačno rabi. Slobodno prčkajte, mijenjajte zvukove, prebojavajte spriteove i slično. Nije moćno kao editor pa nećete moći mijenjati samu priču i scenarij, ali čovjeka veseli!

Smallwood, Dink Smallwood

Kao prvo, Dink Smalwood nije igra koju je proizvela i izdala nekakva tvrtka debelih, masnih i lovom potkoženih programera koji se voze u ferrarijima, nego je ona djelo mladih entuzijasta i bivših hackera (ne ljubitelja časopisa, nego tipova s velikim programerskim umijećem i malim, hmmm, društvenim ugledom!). Dečkima su lagano prekipjele različite FRP-ice i avanture gdje bi vam se od kompleksnih *interfacea* ili preteških zagonetki igra zgadila već za pola sata te su odlučili promijeniti stvari (i zaraditi nešto love). Kako dečki sami kažu, Dink Smalwood je zapravo kombinacija klasičnih FRP-ica iz Amiginog zlatnog doba i nešto novijih *point n click* avantura prožetih humorom poput (aaarghh, evo ga opet!) onog iz Monkey Island trilogije. Kao što možete vidjeti, igrate iz poluptičje perskeptive, što nije baš tipično ni za jedan navedeni žanr, osim izuzetaka kakvi su Ultima serijal ili Fairy Tale, formalinskih antikviteta kojih se još malo tko sjeća. Način igre je više nego jednostavan. Počevši od interfacea, za čije potpuno funkcioniranje nisu potrebne ni 4 tipke, do interakcije s likovima i rješavanja različitih zagonetki te ubijanje vitezova i beštija raznim *two-handed swordowima* ili *fireballima*, ništa vam od toga neće biti nepoznato. Pitate se što je tu onda uopće dobro i što sam se ja toliko raspisao. Ja sam se raspisao jer moram od nečega živjeti, no važnije od toga je da Dink Smallwood ima dušu a tu dušu i originalnost ćete uočiti već nakon prvog razgovora s vašom šizofrenom majkom koja će vas poslati nahraniti svinje (stara će kasnije izgorjeti), a već nakon minutu-dvije divit ćete se kako gujdice lijepo jedu i lijepo krvare. Humor je, znači, na razini, i to onaj tip humora koji se odmah zavuče pod kožu jer je neopterećen i totalno otkvačen (u jednoj sceni možete nagovoriti seljačinu da isprebija svoju ženu), a što je najljepše od svega, ne nedostaje ni nasilja (otfikarite patki glavu i ona bezglavo trčkara pola sata iscrvenivši vam monitor). No nije sve u nasilju i smijehu (ima nečeg i u cugi), u Dinku je sve stavljeno na pravo









Još jedan običan dan u lokalnoj krčmi. Možda biste mogli konačno smoći snage i pitati konobaricu za izlazak. Iako joj dah smrdi po češnjaku, vjerojatno bi odgovorila: Gubi se svinjaru, nađi ljubav u kocu!"



Svinjar kažete, svinjar!!? E majke vam ga spalim, koji svinjar može ovo što mogu ja, gdje ste sad svi utekli? pitam vas.

mjesto: *questovi* nisu preteški, nema nepotrebnih i zamornih kompliciranja tako čestih u ovakvim igrama, grafika je lijepa, izvedba korektna a cijela igra neobično maštovita. Istina, neki će Dinku prigovoriti zbog njegove totalne linearnosti, ali tu je već riječ o ukusima. Uostalom, uživate li više u bezglavom bauljanju po pustarama s mačem u ruci i rupom u glavi ili, ipak, više volite imati ciljeve u životu i uživati u njihovom izvršavanju?

Ovdje smo se dotakli još nečega - satisfakcije koju vam igra pruža nakon svakog obavljenog zadatka. Naime, kada u nečemu uspijete, to će obvezno biti popraćeno nekim bolesnim dijalogom ili komentarom tipa "nisi više šmrkavi svinjar, Dink, sad si pravo muško, s dvije noge i jednim...", drugačijom grafikom, povećanjem vaše energije, snage, novom čarolijom i slično, a sve će vas to tjerati da igrate dalje. Sve u svemu, Dink Smallwood je slatka igrica na kojoj se vidi da nisu u nju uložene stotine tisuća dolara, no svejedno uspijeva svoj financijski nedostatak nadoknaditi velikom igrivošću, bolesnim humorom i jednim vrlo određenim osjećajem zaokruženosti koji vam kao krajnji rezultat daruje zabavu i odmor.

EDITOR, DINK EDITOR

Prije nego se rastanemo od smrdljivog svinjara Dinka, moramo se dotaći još jedne stvari koja će mu sigurno povećati popularnost i produžiti rok trajanja a to je Dink Editor. Nikakva novost u FPP-icama, itekakva u avanturističnim FRP-icama, Dink Editor moćan je alat koji vam omogućava da u cijelosti modificirate svjetove Dinka počevši od same radnje, dijaloga pa do potpune promjene spriteova, pozadinske grafike i zvuka. Na službenom Dink *siteu* (www.rtsoft.com/dink/) već se nalazi nekoliko DMOD-ova (Dink Modules) koje možete skinuti i igrati ako ste kupili Dink CD. No, nemojte odmah okrenuti janjca od sreće (zapravo, okrenite ga i pozovite i mene na feštu, al' kupite i pive!) jer je rad u Editoru poprilično kompliciran, čak zahtijeva znanje programskog jezika C++. No nema veze, neka drugi troše oči, dane i mozak za vas, vi imate pametnijeg posla! Što još reći, nego vam preporučiti nabavku ove igre koja djeluje kao svojevrsni vremeplov koji će vas vratiti u stare dane kad su igre bile jednostavnije i zabavnije a takvi smo bili i mi!

Dink Smallwood *Mission Disk*

Proizvođač *Iridon interactive* **Izdavač**

- ekran se ne scrolla nego hodate iz jednog u drugi
- ipak se vidi nedostatak financija pri izradi igre

81

- jednostavnost i čista zabava
- odličan i otkvačen humor
- očekivana dugovječnost
- zbog editora

Želite li se konačno opustiti i zabaviti uz računalo, malo spašavanja djevica i dekapitacija zmajeva nije loša ideja. Skroman ali vrijedan proizvod koji zaslužuje vašu pozornost!

Preporučena konfiguracija
- P133
- 32 Mb
- 3Dfx

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem


DIAMOND
Monster 3DI
Monster 3D
3D Upgrade
Add true 3D to your PC
3D-pur für Deinen PC
Ajoutez la véritable 3D à votre PC
A od sada i
DIAMOND
Monster 3DII
3D UPGRADE - GRAPHICS ACCELERATOR
Monster 3DII
SONY
PlayStation
Prodaja na više rata!
PlayStation
InfoGama d.o.o.
Gama
Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 398 302 fax:
TOSHIBA
HEWLETT PACKARD
MATROX MGA POWER GRAPHICS
Quantum™
FUJITSU
CHAINTECH COMPUTER CO., LTD.
IBM
ASUS
TEA
100 KN
TOMB RAIDER
HEXEN II
DARK COLONY
DRAGON HEART
X-WING VS. TIE FIGHTER
NEED FOR SPEED II
NHL 98
DUNGEON KEEPER
RED ALERT
LEISURE SUIT LARRY
BRŽE NEGO IKADA DO SADA
20 0
JEDI
160
TOMB RA
QU
WO
PANDEMO
F-22 F
NBA L
G.
JANUS
VELIKA RASPRODAJA PC IGRICA

Motorhead



Većina je dosadašnjih kvalitetnih utrka dolazila iz SAD-a. Ta je potpuna dominacija američkih jurnjava ozbiljno poljuljana izlaskom nove igre Digital Illusionsa koja s punim pravom nosi naslov Motorhead. Ne mogu vjerovati, ali Alan Graf je u prethodne dvije rečenice napravio najkraću recenziju svojeg života, dok se ostatak teksta bavi temama koje vole mladi.

HACK PREPORUKA mjeseca 6/98



Na oštrijim zavojima često dolazi do gužve

Razbijmo odmah sve sumnje: ova igre nema nikakve veze s istoimenom heavy metal grupom, niti je kakav blijedi klon motorističkih utrka kao što su Moto ili Readline Racer. O čemu je onda riječ? O vrhunskoj futurističkoj automobilskoj jurnjavi zarazne igrivosti. Iako su joj prethodnici doživjeli najrazličitije kritike (sjetimo se popriličnog uspjeha igara Megarace 1 & 2 i fijaska jedne od prvih igara za MMX – POD), Motorhead je vrijedan svake pohvale. Dok je kod POD-a jedan od ključnih nedostataka bila igrivost, kod Megarace serije realna fizika automobila, vjerujte mi, Motorhead has it ALL !!! Jedinu zamjerku mogli bismo uputiti na račun priče: u bližoj budućnosti, kao i danas, organiziraju se utrke, no s jednom razlikom - znanstvenici su otkrili neuništiv materijal koji je brže–bolje iskorišten za gradnju automobilskih karoserija, i to je to. Prilično jadno, zar ne, ali kad čovjek bolje promisli, što će mi priča za autotrku???

Arkada ili simulacija?

Iako igra ima vrlo realističnu fiziku automobila, ona je, poput svojih prethodnica, prije svega arkada. To potvrđuje i činjenica da je od ukupno 6 staza i 9 automobila, podijeljenih u 3 kategorije, na početku dostupno 2 staze i 3 automobila a da biste prešli u višu kategoriju, morate u league modu u ukupnom poretku biti na prvom ili drugom mjestu, što je prilično teško uzmemo li u obzir da ondje AI vozači voze vrlo brzo. Ipak, postoji u svemu tome olakšanje - ni AI vozači nisu nepogrešivi, kojiput se nabiju po trojica uz cestu (najčešće na suženjima ceste i jačim zavojima). Auti se bitno razlikuju u tri karakteristike (ubrzanju, max. brzini, i ležanju na cesti) koje treba što bolje uskladiti jer se svaka ta karakteristika i te kako osjeti na cesti. Možda su najbolji izbor: 1. kategorija - Adder Mk2, 2. kategorija – Python V12, i u 3. kategoriji – Kobra X3, dok potpunim početnicima preporučujem auto s najjačim gripom (brzina vam ništa ne znači ako je ne možete učinkovito iskoristiti). Staze su vrlo detaljno uređene i raznolike - od autoceste, priobalnih cesta, do napuštenih rudnika. Posebna je pozornost posvećena raznolikosti krajolika, tako će se, primjerice,. kod Goldbridge staze ponekad pojaviti policija na nebu, patrolirajući u stilu Blade Runnera, na RedRocku ćete vidjeti naftne crpke, na Neocityju vlak koji svako malo prolazi i sl. Na raspolaganju vam je nekoliko modova igre: Time Attack – za fanatike koji umjesto sata na ruci nose štopericu, Single Race, Ghost Race – utrkivanje protiv vozačeva duha koji je postavio rekord na određenoj stazi i to snimio. Tu su još nezaobilazni Multiplayer i League Race. League Race se sastoji od 2 utrke 3. klase, 4 utrke 2. klase i 6 utrka 1. klasa. Kao što sam spomenuo, morate završiti vožnju na prvom ili drugom mjestu u ukupnom poretku da prijeđete u višu klasu, ali to nije sve. OPREZ !!! Budete





Grafika je i bez 3D ubrzivača na zavidnoj visini. Vjerovali ili ne - ovo je slika iz softverski ubrzane igre

ČIT KODS

PC

Ove cheatove treba upisati pod personal options:

Name:	Team:	Funkcija:
Supercars	Grem	Pogled iz ptičje perspektive – potpuno nova igra
Demon	Grem	Vrlo elastični amortizeri
g-ride	west	L.A. amortizeri
Buzz Aldrin	NASA	Mjesečeva gravitacija

PSX

Cheatovi koji na igru utječu bilo kako drugačije osim grafički onemogućavaju scoreove za te utrke. Cheatove upisujete pod options -> codes

Cheat	Funkcija
NOCHEATS	Resetira Cheatove
SOFTHEAD	Uključi Motion Blur
INSANITY	Duži demo mod, s ljepšom glazbom i sl.
SUPERCAR	Pogled iz ptičje perspektive
COWRULES	Division 1
FRAGTIME	Division 2
TURBOMOS	Division 3
LASTCODE	Posljednji auto

Staze

Goldbridge

Lokacija: Minnesota, USA
Duljina: 2818 m
Prva i ujedno najjednostavnija staza. Utrkujete se vozeći komercijalnom zonom prepunom trgovačkih centara, korporacija i povremenih policijskih ophodnji. Inače, policija leti i vrlo je slična onoj iz Blade Runnera.



Redrock



Lokacija: Arizona, USA
Duljina: 4725 m
Staza koja se proteže napuštenim rudnicima i naftnim poljima. Za razliku od prve, koja je prilično lagana, ova ima par neugodnih zavoja pa ne skrenete li u pravo vrijeme, najvjerojatnije ćete završiti na posljednjem mjestu. Ujedno i najduža staza.

Neocity

Lokacija: California, USA
Duljina: 4270 m
Kao što i samo ime kaže, staza prolazi gradskim središtem. Motor urla, gume škripe, dance lupa, neon blješti, jednom riječju – idila. Negdje na 2/3 staze je gadan zavoj ulijevo (pod 90 stupnjeva). Preporučujem uporabu ručne kočnice.



Atlantika



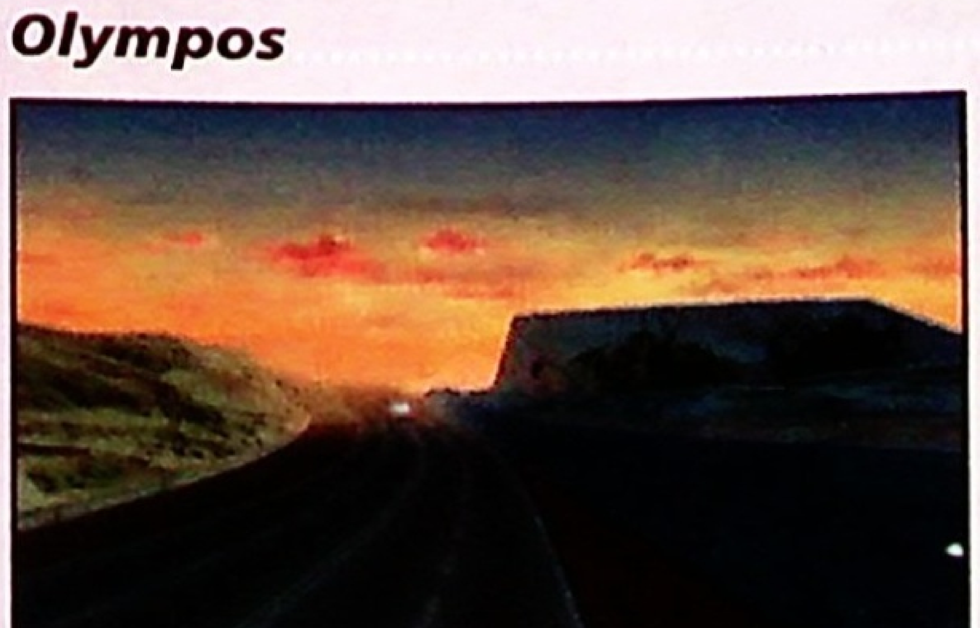
Lokacija: Bretagne, Francuska
Duljina: 3274 m
Pravo osvježenje nakon prvih triju mračnih staza, jednom riječju - odmor za oči. Pozor! Staza skriva nekoliko slijepih ulica u koje ćete, pri velikoj brzini, najvjerojatnije uletjeti i tako izgubiti mnogo na vremenu. Dosta su česta iskliznuća na prvom dijelu staze.

Ruhrstadt

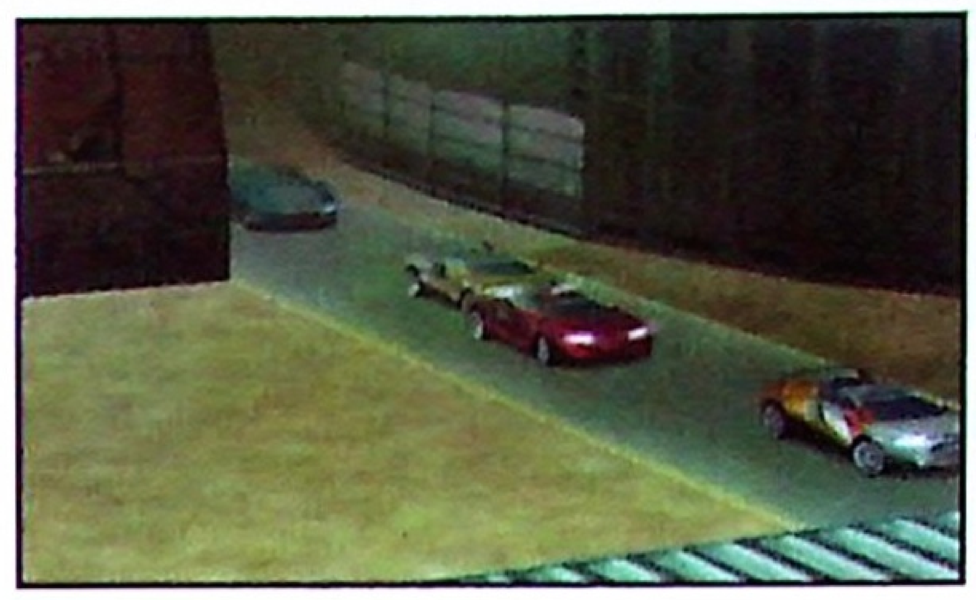
Lokacija: Hessen, Njemačka
Duljina: 2495 m
Staza koja vodi kroz tipičnu industrijsku zonu, odlično izvedeni efekti magle. Relativno nepredvidiva staza, najizazovnija.



Olympos



Lokacija: Kreta, Grčka
Duljina: 4393 m
Posljednja i jedna od najljepših staza. Vodi kroz Kretu, kraj grčkih spomenika, prepuna je zamki i jakih okreta.



Vožnja industrijskom zonom



li vozili lošije i završili na 2 posljednja mjesta, vratit ćete se u nižu klasu, a u tom slučaju, zbogom dodatnim autima i stazama. Najbolji pokazatelj za to vam je već prva utrka. Ako u njoj osvojite manje od 6 bodova, najpametnija vam je osnovati drugu ligu i početi iznova.

Enter Another Dimension

Grafički engine ove igre je za svaku pohvalu, zahvaljujući njemu, i oni koji nisu sretni vlasnici 3D kartica moći će uživati u glatkoj i brzoj grafici krcatoj specijalnim efektima (lens flare, ambient light, fog itd...). Ugodno sam bio iznenađen vidjevši da se softverska verzija, sa svim detaljima i efektima, vrti na 22-28 FPS-a na jednom danas već "običnom" Pentiumu 200 MMX sa 32MB RAM-a. Ako ste, pak, vlasnik nekog 3D čudovišta, stvar se bitno mijenja. Naime, igra je ubrzana preko Glide-a i D3D-a, čime je osigurana podrška više-manje svim današnjim 3D ubrzivačima. Tu je i podrška za najnoviju zvijer iz 3Dfx –ovih pogona – Voodoo 2, na kojoj se ova igra u grafici može mjeriti zasad samo sa Forsakenom čiji ste demo vidjeli na jednom od prošlih HackCD-a.
Zvučni efekti su na razini kakvu ovakva igra zaslužuje, tj. odlični (jedina što su u odnosu na CD glazbu relativno tihi). Pritom bih vam skrenuo pozornost na detalj koji mi je zapeo za oko, a to je da možete birati zvuk svoje trube između 29 RAZLIČITIH ZVUKOVA, od brodske sirene do divljeg smijeha, kravljeg mukanja i sl., a programeri najavljuju uskoro i neke nove koje će biti moguće skinuti s neta (www.dice.se/motorhead). Igru krasi i izvrsna dance CD-glazba koja nije nametljiva, a taman pumpa adrenalin koliko treba.
Što se tiče igrivosti, preporučujem da ovu igru NE igrate ako vas očekuju uskoro ispiti jer igrivost joj je toliko zarazna da ćete jednostavno ostati prikovani za računalo. Prije nego se uspijete snaći, shvatit ćete da je već prošlo tjedan dana, da imate



Motorhead nas grafički pomalo podsjeća na Megarace 2

podočnjake debljine CD-ROM drivea, žuljeve na prstima, i prilično uništenu tipkovnicu. Naravno, osim na tipkovnici, ova se igra može igrati i na mišu (ne daj Bože) i joysticku, a nenadmašiv je osjećaj igrati je pomoću volana s pedalama i mjenjačem.

Igra podržava multiplayer od 2 igrača modemski ili do 8 igrača preko IPX ili TCP/IP –a. Navodno, DI-ovci su razvili vlastiti protokol za TCP/IP koji je, navodno, puno brži od DirectPlaya (može se skinuti u patchu sa DI – ovog site-a). Živi bili pa vidjeli!!!
Inače, već sada je dostupan patch koji verziju 1.2 unapređuje u 1.3 koji popravlja neke sitnije bugove (krupnije nisam ni zamijetio) u koje je uključen i gorenavedeni protokol.
Sve u svemu, ovo je dosad prva igra dostojna naslova NFS2 SE killera koja će ozbiljno uzdrmati tron nadolazećem NFS 3 čiju PC inačicu željno iščekujemo.



U Supercars modu (vidi cheats) igra podsjeća na Death Rally

Motorhead — *Arkadna utrka*

Proizvođač *Digital Illusions* **Izdavač** *Gremlin*

Izaziva ovisnost — **88** — **Prekrasna i brza grafika, zarazna igrivost**

Arkadna igra vrhunske grafike i zarazne igrivosti

Preporučena konfiguracija	Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
• P200MMX • 3Dfx Voodoo (2)	☑ PC	☑ 3Dfx	☑ Internet
• 32 Mb	☑ PSX	☑ PowerVR	☑ LAN
	☐ N64	☑ Direct 3D	☑ Modem

ORIGINAL POSTERI!

Poster "Netstorm" dobivaju:

- *Viza Darko, Gradina*
- *Sever Zoran, Koprivnica*
- *Fogec Danijel, Beretinec*
- *Crnčević Renato, Dubrovnik*

prvi i jedini KLUB koji nagrađuje!!!

Hacker Club i dalje vas nagrađuje!

I u ovom je broju 10 najsretnijih nagrađeno, a pravo na popust kod naših oglašivača imaju svi članovi Hacker Cluba. Još uvijek se niste pretplatili na Hacker? Onda je krajnje vrijeme da potražite Hackerov pretplatnički kupon u Hackerovoj knjižici, pošaljete ga na našu adresu i postanete članom naše sve brojnije obitelji.
Očekujemo vas!i

Nagrađeni članovi Hacker Club-a

ORIGINAL FILMOVI

An Inconvenient Woman
- *Šikić Bojan, Opatija*

L'Enfer
- *Nuresete Damir, Zagreb*

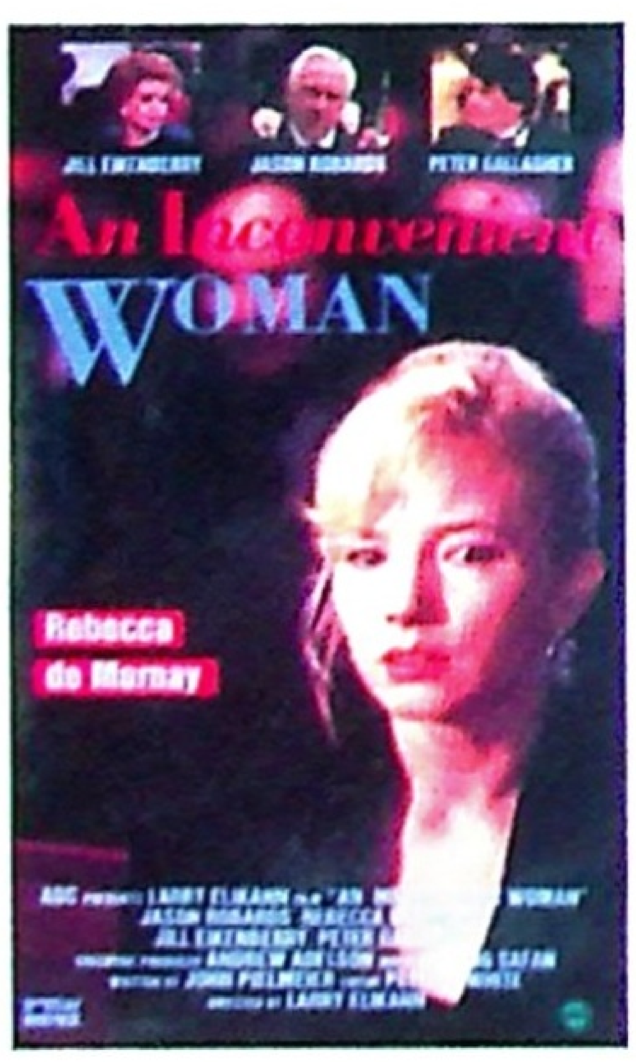
OP Centre
- *Lenart roman, Josipovac*

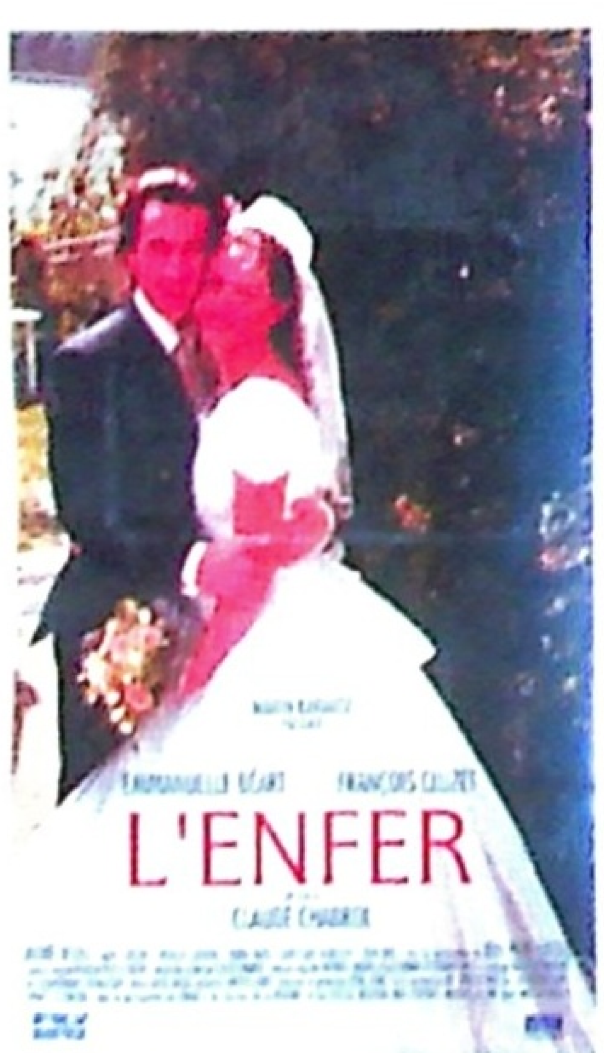
Prizzi's Honor
- *Garbin Neven, Kaštel Sučurac*

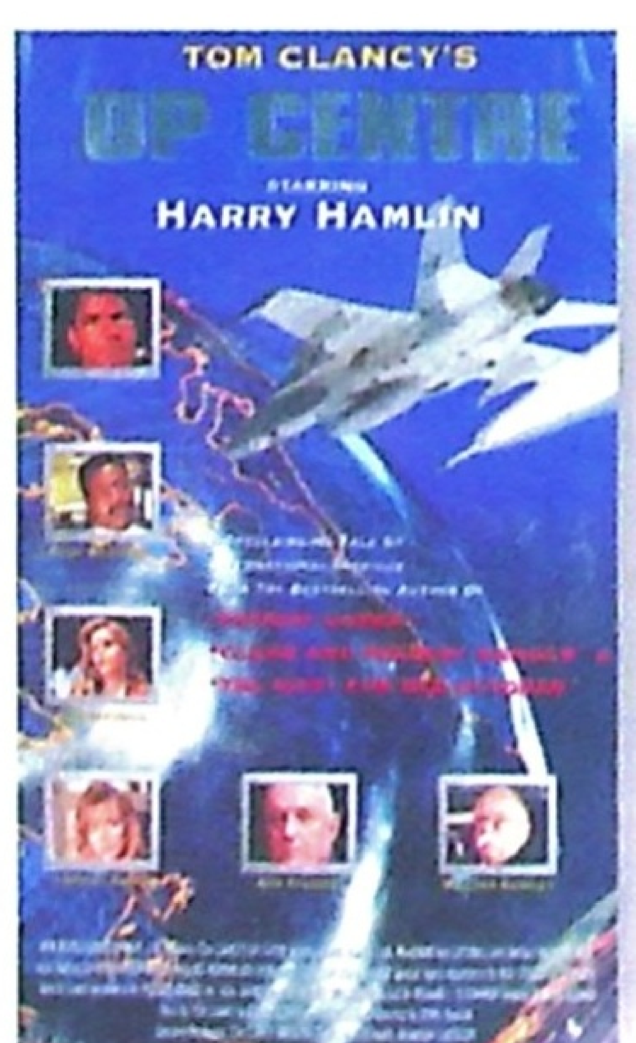
Six Days, Six Nights
- *Bošnjak Matko, Slavonski Brod*

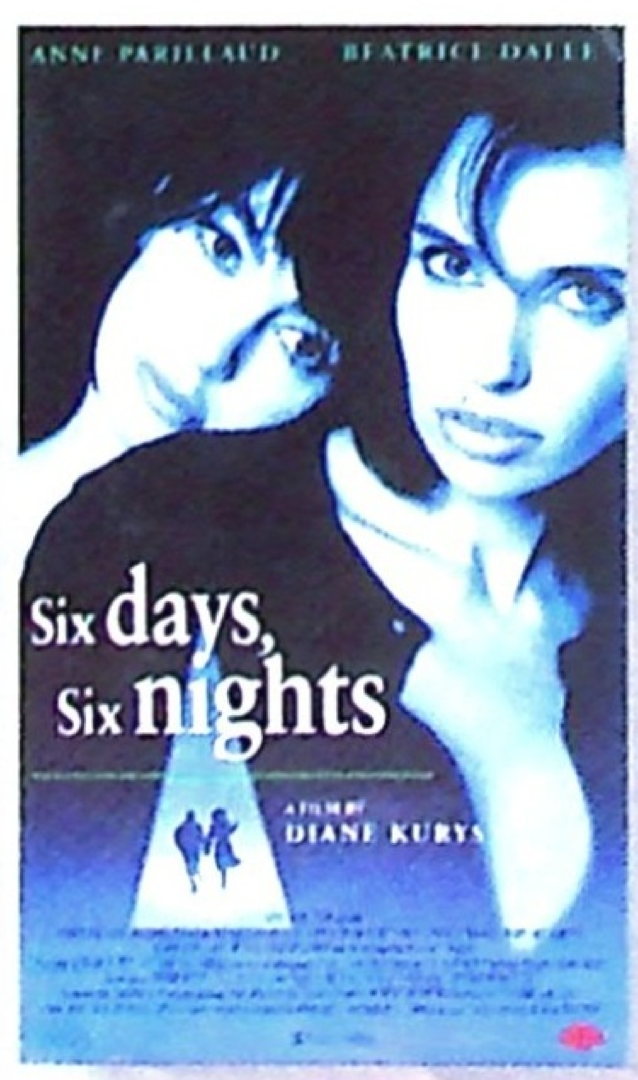
Leaving Las Vegas
- *Šutalo Ivan, Rijeka*













POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga.
Odaberite jedan od sljedećih naslova:

Word 7
Java
Excel 7
CorelXara
Od početnika do samostalnog korisnika
Access 2.0
Auto Cad Početnica
Internet
Delrina Win Fax Pro
Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik

POPUST 20%

ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb
tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361

JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:
3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

POPUST 3%

POSEBNA PONUDA MJESECA!!!
RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!
GATEWAY 2000 200MMX
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator; 16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor; Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

POPUST 5%

12 rata po 965,00 kn!!!!!!!!

NEZBIT, Bogišićeva 20, 10 000 Zagreb
tel./fax. 01/4649 713

KUPI IGRU S KARTICOM U DŽEPU

...sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, uzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom ...dine saznat ćete na vrijeme.
...pusti slijede u trgovinama:

...GORITAM
...ultimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb **-4%**
...GORITAM BOOKSHOP
...portanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb **-4%**

POPUST 4%

POPUST 3%

...RBO HACKER
...ossmayerov trg 7, Zagreb **-3%**
...portane centar, Zagreb **-3%**
...arina držića 1, Osijek **-3%**
...llinska 5, Varaždin **-3%**
...rolina Riječka, Korzo 7, Rijeka **-3%**
...na J. Jelačića; Split -3% **-3%**

Poduzeće Renoprom daje popust od 10%-15% na gotovinsko plaćanje, a svim članovima Hacker Cluba omogućuje popust od dodatnih 5%. Izaberite neki od poznatih proizvoda tvrtki Sony i Philips, kupite popularnu PSX konzolu ili opremite svoje računalo raznim PC komponentama. Prihvaćamo plaćanje putem čekova i American kartica te kupovinu na rate.

RENOPROM, "Studio 19", Gundulićeva 19, Zagreb
Tel/fax: 01 88 49 43, 88 50 50

POPUST 5%

Za sve članove Hacker cluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini.
Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzećem.

ELTING
Zaprešić, 01/70 87 58

POPUST 5%

WINDOWS ACADEMY
nova metoda učenja

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.

POLLY BROS
J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

POPUST 5%

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Cluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

UNIVERSAL FOTO & VIDEO
Primorska 31, Zagreb
tel. 3775 433

POPUST 10%

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 5% popusta uz predočenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb
tel. 01/395-152, fax. 01/395-153

POPUST 5%

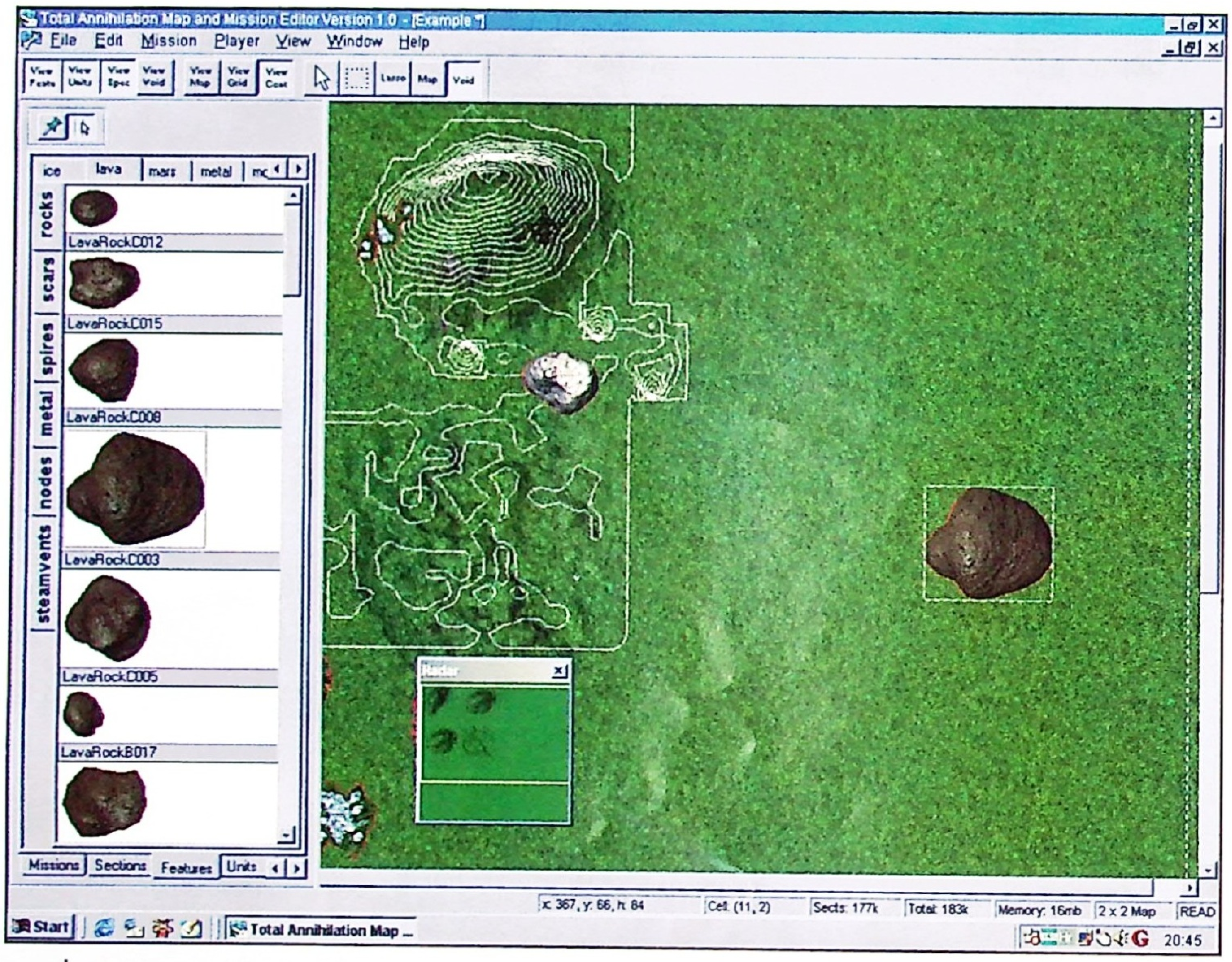
JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

Uskoro HACKERPLUS 2. broj

NOVI format & NOVI koncept & niža cijena



Total Annihilation: Core Contingency



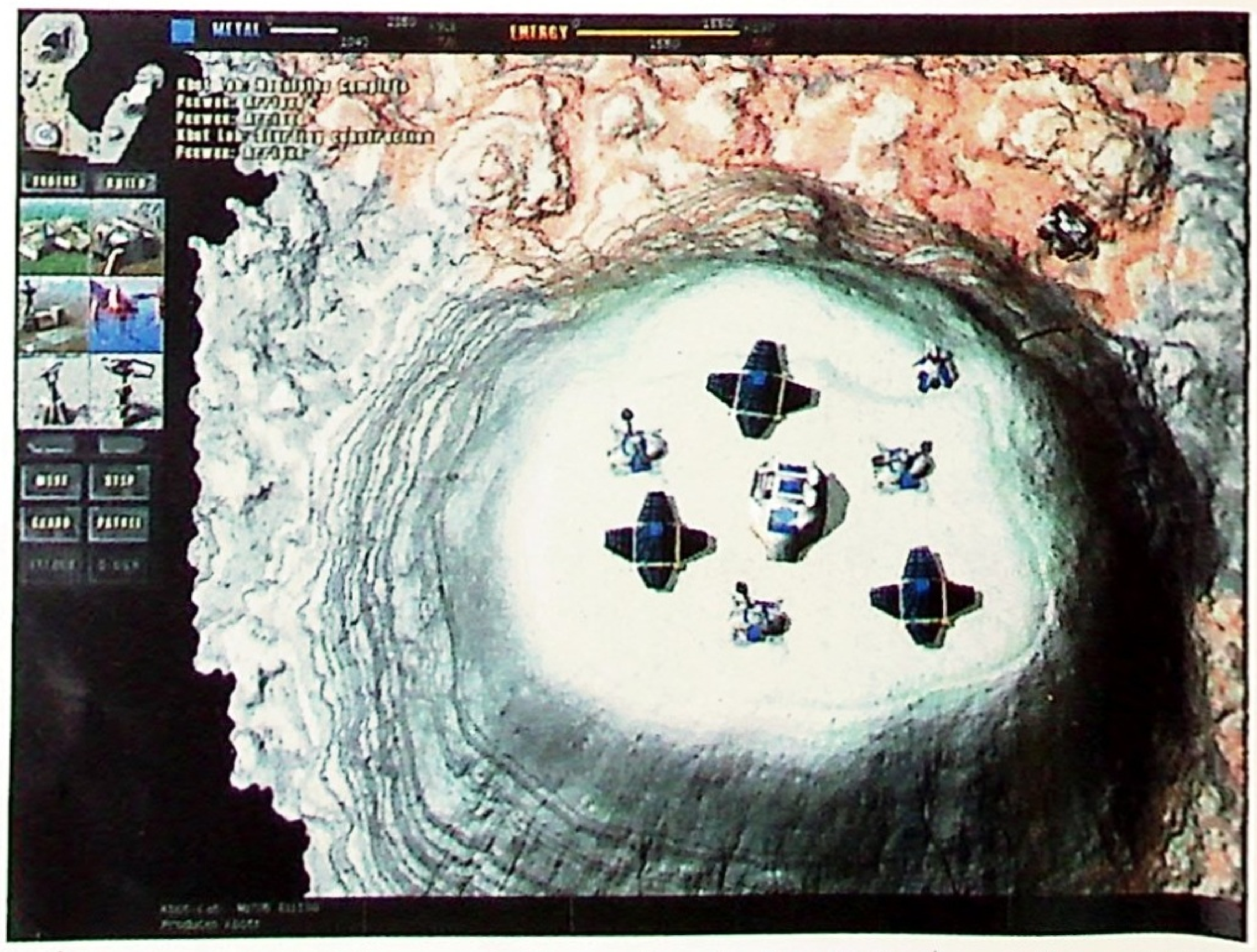
Map/scenario editor je jako opširan i ima mnogo mogućnosti, jedino mu je sučelje dosta neprijateljsko.

Kada smo prvi put recenzirali Cavedogeov Total Annihilation, ostali smo zapanjeni njegovim pravim 3D terenom, line-of-sight borbom, fino izbalansiranom težinom i strateškim planiranjem. Bilo je samo pitanje vremena kada će Cavedog poklonike Total Annihilationa razveseliti nastavkom o kojem se još uvijek samo priča. Do tada, momci iz ove propulzivne programerske skupine nas namjeravaju dražiti mission packovima, što posebno veseli Patrika Pencingera koji se ovih dana kritički okomio na Core Contigency. Zanima li vas do kojeg je zaključka došao?

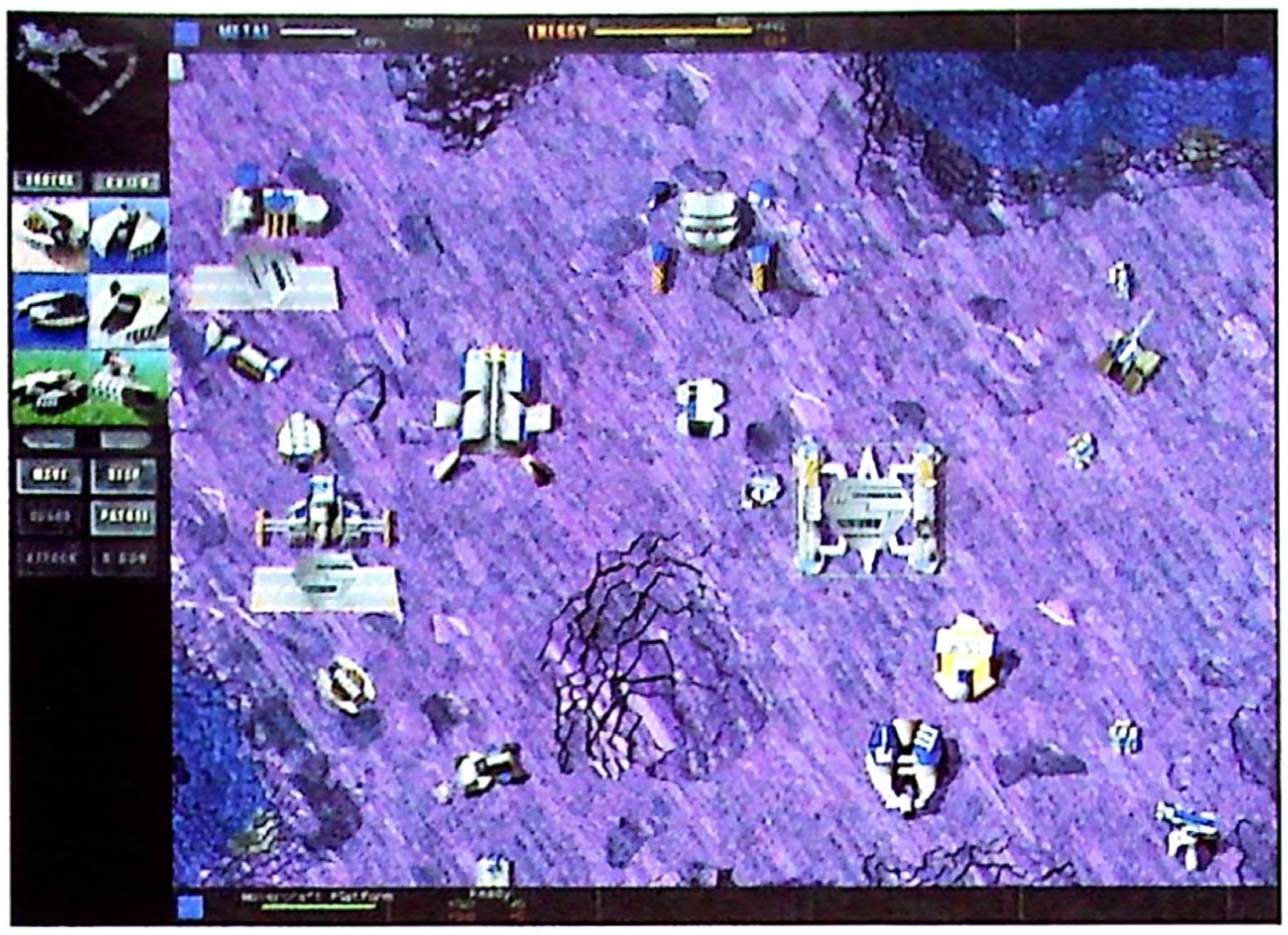
Cavedogov Total Annihilation će za sva vremena ostati upisan u povijesti kompjuterskih igara kao igra koja je došla niotkud i odmah je postavila nove stanarde strategijama u stvarnom vremenu. Kako bi podgrijali malo sve RTS fanove i skratili im čekanje do najavljenog Total Annihilationa: Kingdoms ili punog nastavka igre Total Annihilation 2, Cavedog je izdao odličan expansion pack za TA pod imenom Core Contingency. Scenarij se nastavlja ondje gdje je originalni TA stao donoseći mnogo novoga...

Najprije jedna važna činjenica. Da biste pokrenuli i igrali Total Annihilation: Core Contingency, potreban vam je Total Annihilation. No, ako čitate ovo, najvjerojatnije ste TA manijak pa vas to uopće ne smeta. U TA:CC naći ćete čak 75 novih jedinica (tu nisu uključene jedinice koje ste svakog tjedna mogli skidati sa TA siteova.) Na raspolaganju vam je 25 novih single player misija i čak 50 novih mutliplayer karti na 6 novih vrsta terena. Kupnjom ovog proširenja, dobijate hrpu novog materijala. Mod za jednog igrača nudi vam dvije nove kampanje od Core i Arma, a ako ih završite dobijate posebnu bonus misiju. Misije u ovim kampanjama namijenjene su iskusnim igračima, već na samom početku dobijate dosta oružja i građevina, tako da postoji opasnost da se izgubite u šumi opcija ako prvi put igrate igru. Ipak, iskreno govoreći, mod za jednog igrača nikad i nije bio svjetlija strana Total Annihilationa, prava snaga TA leži u multiplayeru, što je i ovaj expansion pack pokazao. Mnoge od 50 novih multiplayer karata su na jednom od 6 novih svjetova i olakšavaju određene načine igranja, a manji je naglasak na kartama gdje se vodi otvorena borba "svim na sve". Ako i nemate ljudskog protivnika s kojim biste mogli igrati, možete igrati protiv računala (koji ima nevjerojatno dobar AI, da vas odmah upozorimo...).

Najslađi dio expansion packa su nove građevine i borbene jedinice. Ima tu svačega, a što je najvažnije, mnogo toga je odlično. Posebno nas je oduševila nova klasa vozila: hovercraft, vozilo koje se kreće po zemlji i po vodi. Dosta dobar element pasivne obrane predstavlja šest vrsta mina, koje imaju dobre i loše strane. Za njihovo razmještanje brine se posebno vozilo (minelayer). Mine su nevidljive neprijatelju. Što se građevina tiče, dvije su nas posebno oduševile: zgrada za poboljšano nišanjenje i Krogoth Gantry. Prva omogućava vašim jedinicama nišanjenje i pucanje na sve što je u dometu radara. Pazite samo, morate imati dosta energije viška prije nego upalite ovu građevinu. Druga građevina dostupna je samo Coreu, a proizvodi nevjerojatno snažne *krogothe*, superrobote kojima su po snazi i vatrenoj moći ravni jedino *commanderi*. Ovo su samo neke od novih jedinica i građevina. Ostale variraju od



Visoka rezolucija daje vam taktičku prednost u igranju i mnogo bolju preglednost.





Nažalost, kad se igra malo razbukta i na karti bude kojih dvjestotinjak jedinica, sve postaje nepodnošljivo sporo čak i na PII 266 64 MB RAM!!!

inteligentno izmišljenih ali rijetko korištenih (kao npr. lažni commander) do potpuno blesavih i nepotrenih. Neke su jedinice samo kompromis između dviju jedinica. Primjer je Medium Assault Kbot- karika između lakih i teških napadačkih robota.
TA: Core Contingency produljit će još neko vrijeme život Total Annihilationa, pogotovo kod HC igrača. Uključeni editor karti i scenarija je vrlo iskoristiv usprkos nešto neprijateljskijem sučelju. Cavedog je napravio odlično proširenje ionako odlične igre, ostaje nam samo čekati i nadati se da će nastavak Total Annihilationa izgledati još bolje. Po nekim neslužbenim podacima koje smo dobili, na tržištu bi se trebao pojaviti negdje oko Božića...

TA: Core Contingency *RTS*

Proizvođač *Cavedog Entertainment* **Izdavač** *Cavedog Entertainment*

- potreban je Total Annihilation da biste mogli pokrenuti ovaj expansion pack

86

- mnogo novih jedinica.
- map i mission editor

Mnogo lipih stvari, ugodno provedeno vrijeme uz odličnu igru.

Preporučena konfiguracija
- P200
- 32 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

Forsaken

Od Zemljine se budućnosti odustalo

3D shootera nikad dosta, osobito u ljeto kad smo svi razdražljivi i nervozni na plus 33 stupnjeva Celzijevih. To najbolje zna Patrik Pencinger, koji ovih dana skida zimus nakupljene kilograme razarajući sve živo u Forsakenu. Vjerujte, nije lijep prizor vidjeti Patrika kad bane u redakciju u majici umrljanom vlastitom bljuvotinom, što je popratna pojava pri igranju Forsakena. Tko je god igrao Descent odmah će shvatiti o čemu govorim.



Ajme, savršenstva li! Pogledajte samo kako prekrasno kroz pukotinu na zidu prodire danje svjetlo. Pametna uporaba transparencije, nema šta...

Sjeća li se još tko Descenta? Znate, to je bio onaj shooter koji se pojavio nešto nakon Dooma, zahtijevao monstruozan hardver i izazivao vrtoglavicu i mučninu ako ste ga predugo igrali. Cilj je i u prvom i u drugom dijelu bio sličan: trebalo je poubijati hrpetinu robota, pronaći jedan, dva ili tri ključa, nakon toga razoriti nuklearni reaktor koji je uvijek bio iza crvenih vratiju te nakon toga, glumeći kraj "Povratka Jedija", pobjeći iz podzemnog rudničkog kompleksa kojem je ostalo tridesetak sekunda do eksplozije. Čini se dosadno, ali vjerujte, Descent se igrao naveliko, posebno u multiplayeru! E, pa znate... Forsaken vam je klon Descenta... na neki način...

Da bi bili uvjerljivi, Acclaimovci su morali smisliti inteligentan slijed događaja koji prethodi igri. Iako možda i nije najinteligentniji, barem je originalan. O.K., igra se odvija u postapokaliptičkom svijetu. A koja se to apokalipsa dogodila? Umjesto da izmisle neku lijepu katastrofu, primjerice meteor koji padne ili možda da potone neki veliki brod (hehe), oni izmišljaju čudan i neprirodan način pustošenja Zemlje, što nije nimalo teatralno ni zabavno. Neki tamo četverooki znanstvenici petljaju po subatomskoj strukturi bogzna čega. Jedan dan otidu malo predaleko i to uzrokuje veliku eksploziju koja popapa Zemljinu atmosferu. Sav život prestaje, a vrijednosti Zemljana ostaju pa napušteni, nekad prekrasni planet, postaje ciljem odmetnicima i plaćenicima koji se na relativno lak način želi domoći love. E, pa jedan od tih odmetnika ste vi, morate pokrasti više zlata i kristala od ostalih. Lako? Vraga lako! Možda bi i bilo lako da ste na lokacijama koje pljačkate sami. Vraga! Sve je prepuno badiesa, kupola kojima ste jedina meta vi, malih smiješnih automatskih tenkića koji ne izgledaju tako smiješno kad vas ošinu redom raketa. U potrazi za blagostanjem (zlatnim polugama i kristalima, kasnije oružjem, biomaterijalom...) prolazite kroz različite vojne instalacije, nuklearne reaktore, rafinerije, hramove... Inače, niste vi neki posebni zločinac pa da su se sve zemaljske obrambene snage okomile na vas. Ne, to samo automatizirana obrana radi svoj posao. Doduše, povremeno ćete suresti i kolegu (ili kolegicu) koji ne da neće biti oduševljen što vas vide nego će vas svim snagama pokušati napucati.

CHEAT ZONE

Stisnite CTRL i upišite HOVRCRAFT. Takon toga *"flortoinker"* za neranjivost, "doinkdoh" za beskrajno streljivo. U glavnom izborniku upišite "bubbles" - aktivira se cheat mod. Nakon toga "IAMZEUS" za aktiviranje god moda, FULLMONTY za mogućnost preskakanja nivoa. Iskušajte još "titsoot", "jimbeam", "lumberjack".

Zanimljivo je da se ponekad automatizirana obrana udružuje s ostalim strvinarima protiv vas želeći vas spržiti. Nelogično i propust... Iako nijedan od neprijatelja ne predstavlja neku posebnu prijetnju, kada ih se skupi dovoljan broj, zaguše vas i može vam se dogoditi da riknete. Većina je nivoa po shemi "samo dosegni izlaz" a neki imaju i timer (do eksplozije ili neke slične nedaće koja znači kraj svih vaših života). Vremena je na pretek, pa nema neke stvarne opasnosti da vas se dogodi smrt zbog njegova isteka.

Oružja u igri, kako vaša, tako i neprijateljska, prava su poslastica. Riječi maštovito, razorno, šareno i različito najbolje ih opisuju. Svako je jedinstveno i ima svoje prednosti, mane i kategoriju u kojoj prednjači nad ostalima. Svako oružje ima tri nivoa snage, ovisno od broja pojačanja (power pod) što ih prikupite po nivoima. Veliki je Forsakenov nedostatak što na početku svakog novog nivoa krećete ispočetka s oružjima. Postoje tri vrste oružja: primarno (laseri, plazme, mitraljezi), sekundarno (rakete svih veličina i dezena) i "pomoćno primarno". Ovo treće je nekakav gabarit koji puca nekakve slabe metkiće i navodno čini učinkovitijim primarno oružje (Orbitor). S njim je nemoguće nišaniti jer neprestano rotira oko primarnog nišana. Prvo oružje koje ćete dobiti je plazma-laseroliko zeleno nešto. Na početku je slabo i sporo, no na drugom i trećem nivou snage predstavlja pravu nevolju svakome tko je s onu stranu cijevi. Slijedi Suss Gun, rasapno oružje dobro za borbu na neposrednoj udaljenosti jer prema neprijatelju ispucava velik broj minijaturnih projektila. Trojax je energentsko oružje koje postaje sve jače i jače (i cucla sve više

Forsaken vs. Descent

Za početak, tempo u Forsakenu je mnogo brži. Besciljno lutanje praznim hodnicima svedeno je na minimum, naglasak je na uništavanju svega i svačega šarenim oružjem koje osvjetljava tamne hodnika. Forsaken ne pokušava biti više negoli je: još jedan FPP, klon Descenta, ali to radi s toliko stila i inventivnosti da mu moramo oprostiti neorginalnost. Zaigrajte Forsaken i mrzit ćete se što ste ikada gubili vrijeme na neku drugu igru (O.K., malo sam pretjerao).





Ove dvije slike odvaja pola sekunde. Prije i poslije udara na vas i vašeg protuudara.



Ovo se dogodi kad vas napucaju više nego što vam štitovi mogu popapati.



energije) što duže držite *fire*. Pyrolite je prekrasan plamenobacač. Transpulseovi meci odbijaju se o zidove, što je odlično za iznenadne napade iza ugla u multiplayeru. Beam Laser je upravo to - laser nevjerojatne snage i preciznosti. Ipak, treba dobro nanišaniti jer je zraka relativno tanka. Sekundarna oružja su Scatter Missile - natjerat će vas da bacite sva oružja kad vas pogodi, Multiple Fire Rocket Launcher - brzo ispucava tone malih raketica, Solaris su obične prateće rakete, a Gravgon raketa stvara vakuum na mjestu eksplozije paralizirajući neprijatelje i čineći neko vrijeme od njih lake mete. Najjače oružje u igri je Titan raketa. Ako ne pazite, često ćete i vi nestati zajedno s tonom neprijatelja nakon eksplozije ovog debeljka. Postoje još tri različite vrste mina i nitro boost za ono malo dodatne brzine što vam neostaje.
Sve ovo neće učiniti igru, možda, ni predubokom ni preinteligentnom, ali će je učiniti vraški zabavnom. Igrivost joj je velika, vrlo velika. Kad jednom počnete otkrivati raznolikosti nivoa, oružja, taktika i neprijatelja, igra će vas držati do kraja. Predlažem da je prvi put pokrenete na Easy težini. Naime, mi kao "iskusni igrači i bogovi svih igara" odlučili smo čvrsto proći je na hard. To je palo u vodu nakon dva sata. Na prelazak s Normal težine na Easy zdrav razum nas je nagovorio tek sutradan. Ne ponavljajte naše greške, neće vam biti zabavno. Multiplayer igranje je vrlo zanimljivo u ovakvim igrama. I dok je umreženo igranje i ono preko modema napravljeno prilično dobro, ono preko Interneta je malo podbacilo. Naime, ne postoje posebni serveri dodijeljeni Internet igranju. Ako želite multi preko neta, morate kopati po svakakvim chat-roomovima nadajući se da ćete naći nekoga željnog igranja. Ipak, dobra je stvar dinamična promjena servera (npr. ako trenutačni server padne ili kasni s paketima podataka).

Vrijeme je za hvale

Objasnili smo vam o čemu je riječ u igri, a sada ćemo vam objasniti zašto smo igru uvrstili u Preporuku mjeseca. Oni koji su vidjeli DEMO ili,



Opcije su u cool 3D stilu.

NIVOI

Kada vam ne bi nazivom nivoa nametnuli predodžbu o tome gdje ćete igrati, nikad ne biste pogodili da igrate u vulkanu ili, recimo, nuklearnoj elektrani. Ipak, nivoi su zabavni, a i prilično smo se namučili da bismo izvadili sve ove slike i vama ih pokazali.

Volcano



U unutrašnjosti vulkana je istraživačka baza za koju ste čuli da je prepuna vrijednih stvari. Problemje jedino što se vulkan aktivirao i samo što ne eksplodira. Pripazite, erupciju prate konstantni potresi izazivajući česte i opasne odrone.

Abandoned Subway



Dok ste kopkali po napuštenoj stanici podzemne željeznice, nehotice ste pokrenuli sustav automatskog zatvaranja i sada ste živi zakopani. Izlaz postoji, ali treba istraživati. Pripazite, u tunelima je još jedan vaš kolega koji ubija u potrazi za vrijednostima!

Nuclear Power Station



Nuklearni reaktor je pred katastrofom. Vrijeme otkucava. Na vama je deaktivirati 5 terminala koji bi vam omogućili pristup reaktorskoj jezgri. Krećite se brzo, frka je s vremenom!

Thermal Power Station



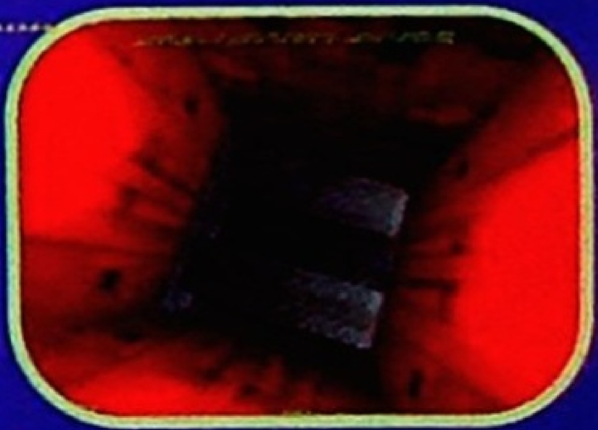
Ova je podzemna građevina izgrađena na gejziru. Puna je vrijednosti. Izlaz je moguć samo kroz cijevi što provode lavu čiji protok morate zaustaviti želite li još jednom vidjeti površinu.

Federal Bank Vault



Aaa! Trezor je prava poslastica u ovo vrijeme bijede. Pazite, problem je što morate doći na niže razine banke, gdje su prave vrijednosti, a potom pobjeći kroz stari tajni izlaz.

Prison Ship



Na ovom tajnom zatvorskom brodu nekoć su provođeni tajni i brutalni eksperimenti nad doživotnim zatvorenicima. Odjednom je na brodu izbila epidemija pokosivši sve živo. Pošto je bilo preopasno dirati ga, brod je već godinama na dnu, zapečaćen. Uzorak virusa nekim bi ljudima mnogo značio i spremni su platiti veliku lovu donositelju.

Asteroid Base



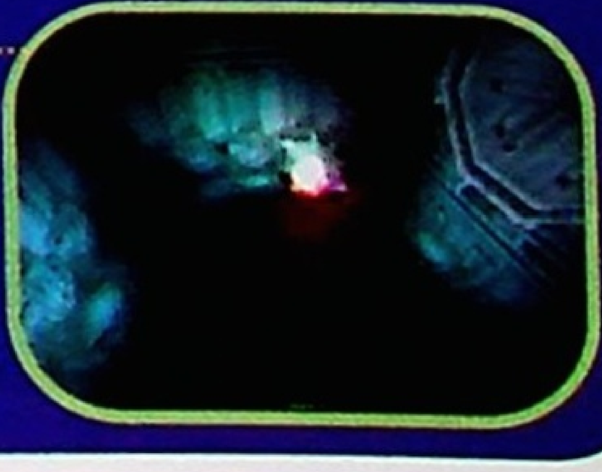
Polako se počinjete pitati je li doista bila dobra ideja teleportirati se na ovaj blesavi asteroid. Brzo pronađite izlaz, inače ćete doživotno putovati svemirom!

Bio Sphere



Glavni zadatak na ovom nivou je uništiti solarni kolektor i generator energije. Pripazite, kruže glasine da negdje u nižim nivoima živi mutirano biće zastrašujućih mogućnosti. Naiđete li putem na zlato, vaše je.

Subterranean Complex



Niz ovu cijelu zaraženu instalaciju mogu se naći komada rijetkog metala neprocjenjive vrijednosti. Mali bi problem mogao predstavljati automatizirani sustav obrane objekta koji nije nimalo oštećen kataklizmom koja je pogodila Zemlju.

Capsized Ship



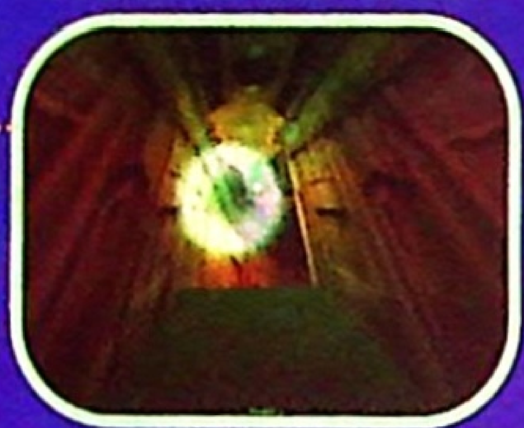
Iz povjerljivih ste izvora čuli da je unutrašnjost ovog golijata prepuna zlata. No prije nego dođete do zlata, morate dignuti brod iz morskih dubina eksplozijom.

Orbital Space Station



Poslom dolazite na rusku svemirsku stanicu Mir III. (ti Rusi nikad se neće naučiti, i ovaj put Mir se pokvario.) Zadatak vam je ukrasti shuttle koji je razvijan u tajnosti svemira.

Shuttle Bay



Negdje u zračnoj luci je napušten svemirski brod prepun zlata. Vaš je zadatak probiti se kroz obrambene snage i domoći ga se. Hoće li biti problema? Ne bi trebalo biti...

Military Base



Duboko u pustinji Nevade je ova tajna vojna baza. Sve najmračnije vojne tajne skrivene su ovdje. Vaš je zadatak izvući biološke bombe iz kompleksa i prodati ih najvišem ponuđaču.

Tloloc Temple



Hram davno zaboravljene civilizacije pokriven je velom tajne. Hoćete li podignuti taj veo, na vama je, ali znajte da vas iza njega čeka ili neprocijenjivo bogatstvo ili vječno prokletstvo...

Ancient Temple



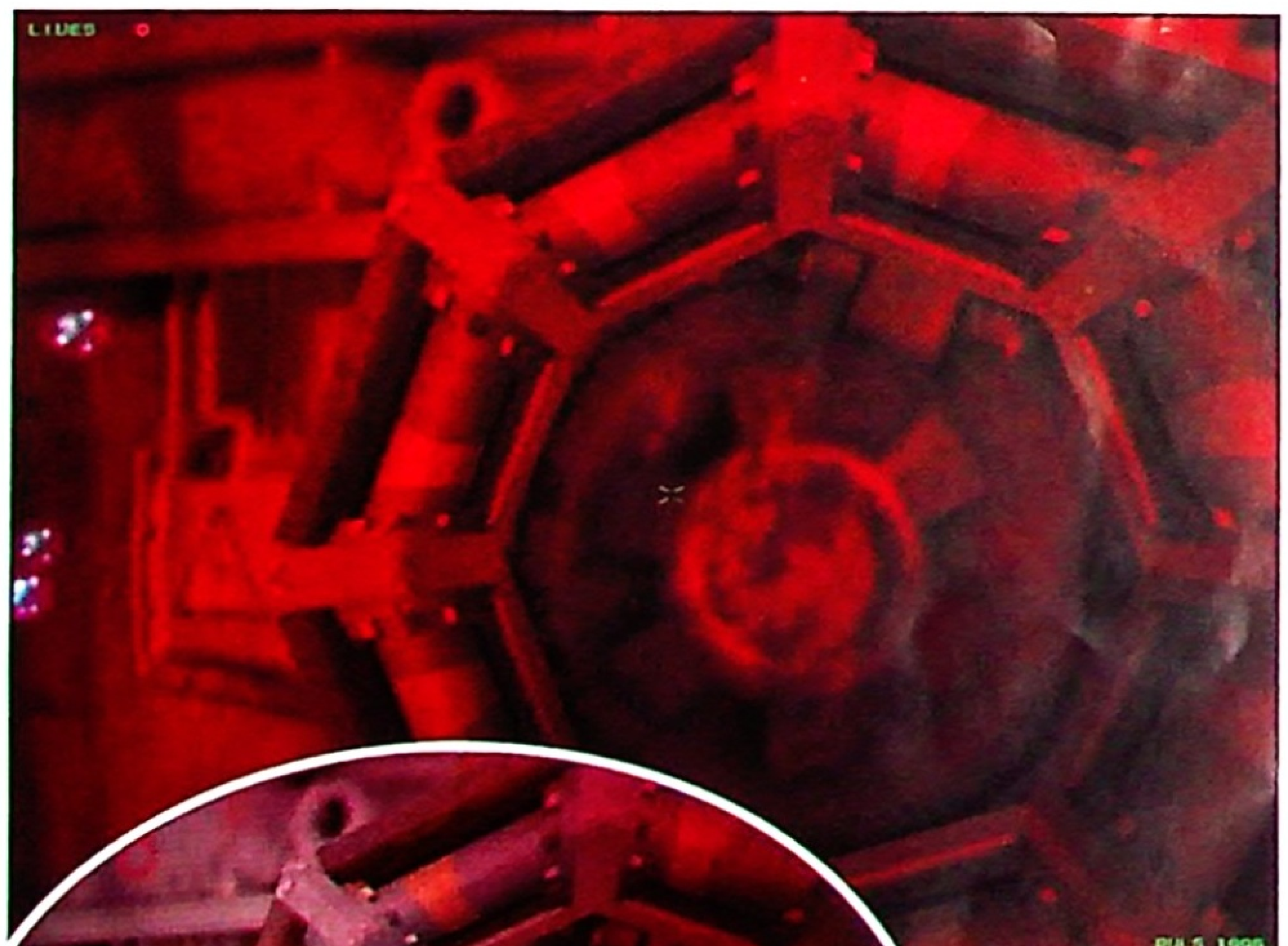
Vlastima je prekipjelo, ne žele više trpjeti vaše stalne krađe te su vas zatočili u dubinama hrama gdje se borite za život protiv elitnih Imperijinih snaga.



Kakva lijepa eksplozija. Šteta što ste glavni glumac vi i vaše međunožno letjelo.

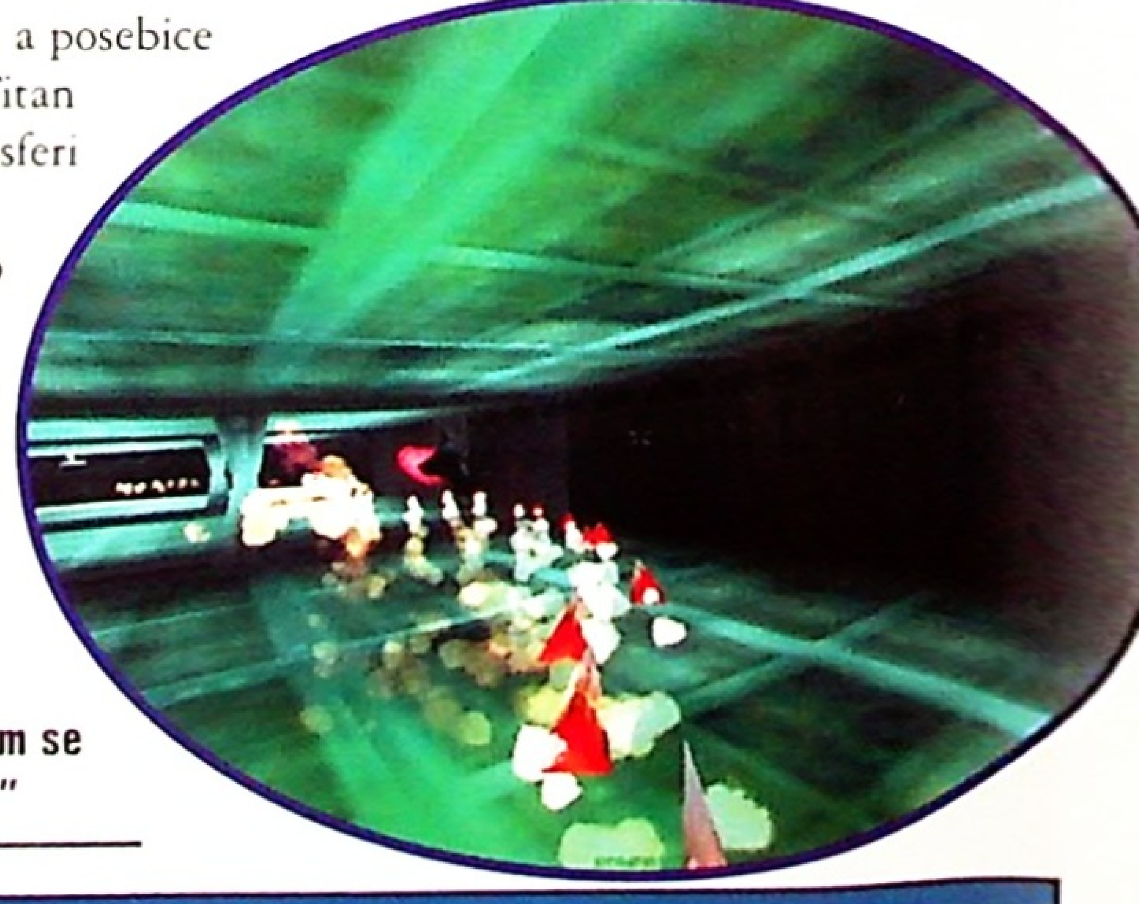
možda, punu verziju znaju: igra je audio-vizualno dorađena do najsitnijeg detalja. Odlični softverski renderer osigurat će vam kvalitetnu igru bez 3D ubrzivača, no pravi će sjaj pokazati tek kad joj pojačamo pogon kvalitetnom 3D ubrzivačkom karticom. Naravno, naš prijedlog je Voodoo 2. Na testnoj konfiguraciji, Pentiumu II 266, 64 MB, ojačanom Diamondom 8MB Voodoo 2 karticom igra se vrtjela savršeno glatko u 800x600. Ugrađeni brojač pokazanih sličica u sekundi zapanjio nas je - brojka je varirala od 80 do 110 fpsa. Tek na najkompleksnijim scenama i pri najsočnijim eksplozijama, spustila se na nekakvih 30-ak fpsa, ali samo na sekundu, ne duže. Programeri Probea ovako velik broj fpsa postigli su malim trikom. Naime, umjesto da su rabili mnogo poligona, oni su realnost i atmosferu dočarali iznimno bogatim teksturama i šarenim svjetlosnim efektima. Pažljivim dizajniranjem nivoa postignuta je odlična atmosfera. Sva oružja izgledaju prekrasno, a posebice se ističe shockwave efekt Titan raketa pri eksploziji. Atmosferi u velikoj mjeri pridonose i zvučni efekti i glazba. Iako bi zvučnih efekata mogli biti i više, glazba nadoknađuje taj nedostatak dižući vam adrenalin i tjerajući vas da pucate i pucate. Za muzikaše: soundtrack je u cijelosti ispunjen elektronskom glazbom. Kombinacijom brzog i agresivnog junglea, techna i zastrašujućeg industriala apokaliptična se atmosfera čini u potpunosti stvarnom. Osigurajte dobre zvučnike za ovu igru.

Kroz igru ćete moći voziti više vozila. Svako je drugačijih karakteristika, vozači drugačije psuju (ustvari, samo neki psuju, a neće ni oni uključite li "mature content" opciju koja prilagođuje igru mladima kojima bi se osušio mozak kad bi čuli koju psovku kakvih je prepun stvarni život). Ako ste pravi ljubitelj Descenta, vjerojatno ste već pojurili u smjeru najbližeg dućana igricama. Sigurno nećete biti razočarani. Acclaim trenutačno radi na editoru nivoa koji će zacijelo produžiti životni vijek igri iako će vas i odlična grafika, atmosfera, zvukovi i igrivost zadržati s ovom igrom pristojno vrijeme.





I još neka netko prigovori efektima stvorenim različitim osvjetljenjem.



"Iživciro me i nisam se mogo' kotrolirat!!!"

Forsaken — *3D pucaljka*

Proizvođač *Probe Entertainment* **Izdavač** *Acclaim*

- bugovi u multiplayeru

91

- grafika
- zvuk
- atmosfera

Ovo je jedna od prvih u nizu šarenih igara kakvih ćemo se nagledati do kraja ove godine. Naglasak je stavljen na grafiku i zvuk te ugođaj, dok je igrivost malo zapostavljena. Igra je sada hit, no jednom kad je zaboravite, zaboravit ćete je za sva vremena.

Preporučena konfiguracija
- P166
- 32 Mb
- 3Dfx Vooddoo

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☑ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem

Shangai: Dynasty

U gomili tzv. igara kojima smo danas izloženi, teško je pronaći nešto stvarno originalno i inventivno. Activisionov Shangai: Dynasty svakako nije primjer originalnosti jer se radi o računalnoj preradi stare kineske kockarske igre. No ne zavaravajte se jer Mah-Jongg je izvrsna zabava za uigravanje sivih stanica, pogotovo u ovo vruće ljeto kada se čak i moćni Dario Rakovac ne miče nigdje iz svoje hladne izbe.



Set pločica s astrološkim motivima jedan je od najljepših u igri!

Napredak je divna stvar! Sjećam se kako smo još prije koju godinu imali pregršt Mah-Jongg igrica koje su u najgorem slučaju zauzimale kakvih dvjestotinjak kilobajta, a danas... Danas čak ni Mah-Jongg nije što je nekoć bio. Tko bi rekao da se cijeli jedan CD može popuniti nečim tako trivijalnim kao što je ova legendarna igra s pločicama. Tijekom posljednjih desetak godina Activision nam je predstavio nekoliko vrlo kvalitetnih Mah-Jongg igara pod službenim nazivom Shangai. Od primitivnih varijanti namijenjenih starim komodorcima do danas štošta se promijenilo - različite podloge, različita pravila, ugodna glazba, ukratko: u svom posljednjem dodatku velikoj Shangai seriji Activision je iskoristio apsolutno sve mogućnosti što ih Mah-Jongg igra pruža. Shangai je modificirano ime za staru kinesku kockarsku igru Mah-Jongg. Pravila su ove igre vrlo jednostavna - ispred vas je hrpa šarenih pločica koje morate ukloniti s te hrpe tako da svakoj pronađete par. Pločice smijete dirati jedino ako se mogu slobodno pomicati lijevo ili desno a da pritom ne pomaknu drugu pločicu. Activision nam nudi klasični Shangai Pandominium gdje najviše pet igrača igra na jednoj ploči a cilj im je skupiti što više parova, Dynasty koji je zapravo multiplayer Shangai gdje najviše pet igrača čiste svoje ploče i pobjednik je onaj kojem to prvom uspije, te Shangai za djecu, jednostavnu verziju čija je prvenstvena namjena upoznati djecu sa Shangaiem i uvježbati im koordinaciju vida i pokreta. Po prvi je put u kompjutorskoj igri uključena i integralna verzija pravog Mah-Jongga koji je vrlo nalik kakvoj kartaškoj igri i naizgled nema mnogo veze s našom predodžbom o toj drevnoj igri.



Tiles galore

No, po čemu je ovaj Shangai tako specifičan i zbog čega se isplati kupiti ga kad za koju minutu možete besplatno skinuti bezbroj sharewarea s neta? Moć ove igre leži u njenoj konfigurabilnosti i čistoj grafičkoj raskoši koju nudi. Dynasty raspolaže s devet različitih setova pločica - klasičnih kineskih, fantazijskih, egipatskih, predpovijesnih, svemirskh, slovčanih, matematičkih, kućanskih i prekrasnih astroloških. Svaka od njih ima svoju glazbenu podlogu te set animacija koje se pojavljuju uvijek kad sparite pločice. Ako vam je to premalo, vrlo jednostavno možete napraviti svoje pločice nalijepivši bitmap slike na pločice u bilo kojem grafičkom programu. Dalje, tu je bezbroj opcija i detalja koji određuju stupanj težine ili inteligenciju računala koje igra protiv vas. Osobito je pohvalno što računalu možete narediti da generira samo rješive setove pločica (što je i default), pa više neće biti beskonačnih vraćanja poteza i nemogućih podloga. Čak i ako se takva podloga zalomi, u trenutku kada nemate kuda možete računalu reći da izmiješa pločice i sve će se ipak dati riješiti. Inače, iako je ovo standardno, računalo će vas uvijek upozoriti kad više ne bude slobodnih pločica ili vam preporučiti sljedeći potez. Zgodno, zar ne? Jedna od najzanimljivijih stvari kod ovog Shangaia je njegov jaki multiplayer. Možete igrati na jednom računalu, preko modema ili interneta na besplatnim serverima (ako ništa drugo, ovdje nema problema s trzanjem ili latencijom). Activision vam je čak priredio demo igru koju možete besplatno iskušati izravno na njihovom web siteu. Sve u svemu, ovo je majka svih Mah-Jongg igara koju bi svatko tko voli tu popularnu razbibrigu ili treba povremeni predah od rada na računalu trebao imati kao osnovni dodatak Windowsima. Dalje i bolje od ovog se, nadam se, stvarno ne može.

Povijest Shangaia

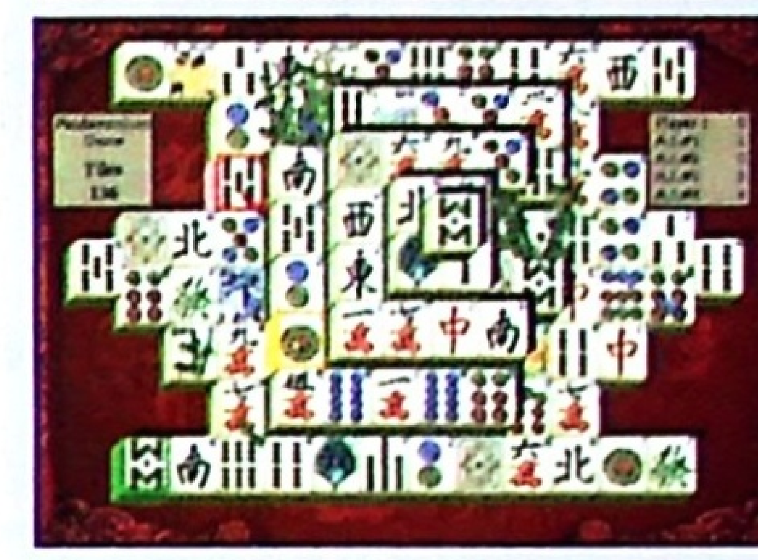
Shangai Dynasty nije prvi proizvod u ovoj seriji. Activision je svoj prvi Shangai izdao daleke 1986., a od tada se stvar razvijala ovako:

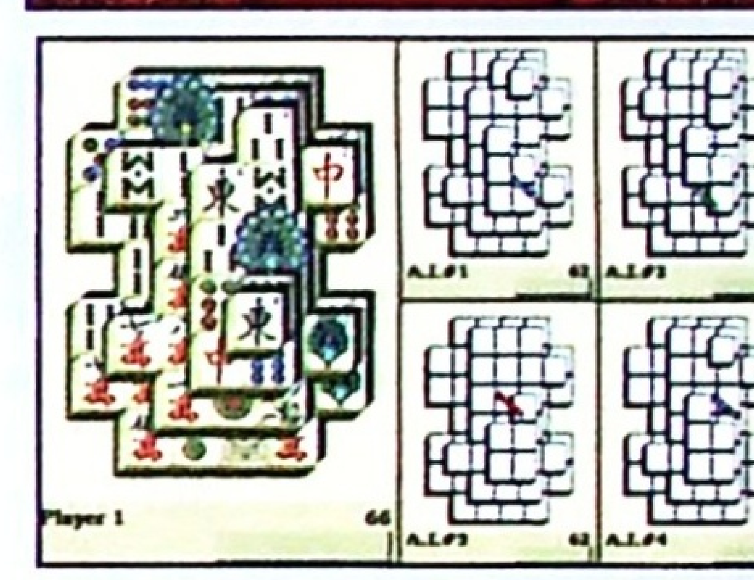
- **1989. Shangai 2.0 pojavio se za Macintosh i licenciran je za 13 platformi u Japanu**
- **1990. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za PC-DOS**
- **1990. Shangai 2 licenciran za Atari Lynx i 8 platformi u Japanu**
- **1991. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Macintosh**
- **1993. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Nintendo SNES**
- **1994. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Segu Genesis i Windowse u Americi**
- **1994. Shangai 2: Triple Threat pojavio se za 3DO**
- **1995. Shangai: Great Moments za Windows 3.1, Windows 95 i Macinatosha**
- **1996. Shangai: Great Moments izdan za PSX i Saturn, samo u Japanu**
- **1997. Shangai: Dynasty za Windows 95 i Macintosh po prvi puta uključuju i klasični Mah- Jongg**

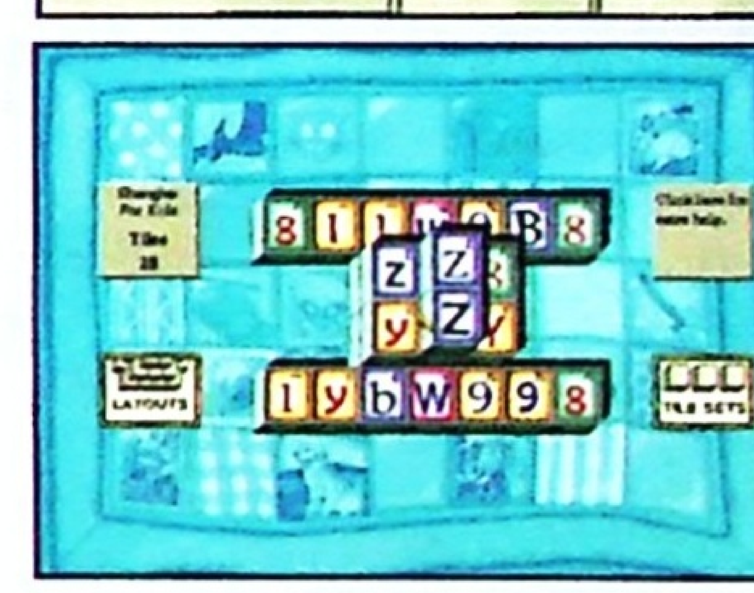
Povijest Shangaia

Pet igara u jednoj. Klasični Shangai kad ste sami, Pandominium kad želite vježbati reflekse, Dynasty protiv petorice ljutih suparnika (nikome ne preporučujem igru protiv moje drage), dječji Shangai za vašu mlađu braću ili sestre, a želite li igrati baš kao i stari Kinezi, eto vam pravog, izvornog Mah-Jongga!











Shangai: Dynasty — *Logička slagalica*

Proizvođač *Activision* **Izdavač** *Activision*

- nema toga

80

- velik broj podloga
- različite načine igranja
- multiplayer

Majka svih Mah-Jonggova. Obvezan dodatak svakom kućnom računalu!

Preporučena konfiguracija
- P190
- 16 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☑ Modem

Shangai: Dynasty

U gomili tzv. igara kojima smo danas izloženi, teško je pronaći nešto stvarno originalno i inventivno. Activisionov Shangai: Dynasty svakako nije primjer originalnosti jer se radi o računalnoj preradi stare kineske kockarske igre. No ne zavaravajte se jer Mah-Jongg je izvrsna zabava za uigravanje sivih stanica, pogotovo u ovo vruće ljeto kada se čak i moćni Dario Rakovac ne miče nigdje iz svoje hladne izbe.



Set pločica s astrološkim motivima jedan je od najljepših u igri!

Napredak je divna stvar! Sjećam se kako smo još prije koju godinu imali pregršt Mah-Jongg igrica koje su u najgorem slučaju zauzimale kakvih dvjestotinjak kilobajta, a danas... Danas čak ni Mah-Jongg nije što je nekoć bio. Tko bi rekao da se cijeli jedan CD može popuniti nečim tako trivijalnim kao što je ova legendarna igra s pločicama. Tijekom posljednjih desetak godina Activision nam je predstavio nekoliko vrlo kvalitetnih Mah-Jongg igara pod službenim nazivom Shangai. Od primitivnih varijanti namijenjenih starim komodorcima do danas štošta se promijenilo - različite podloge, različita pravila, ugodna glazba, ukratko: u svom posljednjem dodatku velikoj Shangai seriji Activision je iskoristio apsolutno sve mogućnosti što ih Mah-Jongg igra pruža. Shangai je modificirano ime za staru kinesku kockarsku igru Mah-Jongg. Pravila su ove igre vrlo jednostavna - ispred vas je hrpa šarenih pločica koje morate ukloniti s te hrpe tako da svakoj pronađete par. Pločice smijete dirati jedino ako se mogu slobodno pomicati lijevo ili desno a da pritom ne pomaknu drugu pločicu. Activision nam nudi klasični Shangai Pandominium gdje najviše pet igrača igra na jednoj ploči a cilj im je skupiti što više parova, Dynasty koji je zapravo multiplayer Shangai gdje najviše pet igrača čiste svoje ploče i pobjednik je onaj kojem to prvom uspije, te Shangai za djecu, jednostavnu verziju čija je prvenstvena namjena upoznati djecu sa Shangaiem i uvježbati im koordinaciju vida i pokreta. Po prvi je put u kompjutorskoj igri uključena i integralna verzija pravog Mah-Jongga koji je vrlo nalik kakvoj kartaškoj igri i naizgled nema mnogo veze s našom predodžbom o toj drevnoj igri.



Tiles galore

No, po čemu je ovaj Shangai tako specifičan i zbog čega se isplati kupiti ga kad za koju minutu možete besplatno skinuti bezbroj sharewarea s neta? Moć ove igre leži u njenoj konfigurabilnosti i čistoj grafičkoj raskoši koju nudi. Dynasty raspolaže s devet različitih setova pločica - klasičnih kineskih, fantazijskih, egipatskih, predpovijesnih, svemirskh, slovčanih, matematičkih, kućanskih i prekrasnih astroloških. Svaka od njih ima svoju glazbenu podlogu te set animacija koje se pojavljuju uvijek kad sparite pločice. Ako vam je to premalo, vrlo jednostavno možete napraviti svoje pločice nalijepivši bitmap slike na pločice u bilo kojem grafičkom programu. Dalje, tu je bezbroj opcija i detalja koji određuju stupanj težine ili inteligenciju računala koje igra protiv vas. Osobito je pohvalno što računalu možete narediti da generira samo rješive setove pločica (što je i default), pa više neće biti beskonačnih vraćanja poteza i nemogućih podloga. Čak i ako se takva podloga zalomi, u trenutku kada nemate kuda možete računalu reći da izmiješa pločice i sve će se ipak dati riješiti. Inače, iako je ovo standardno, računalo će vas uvijek upozoriti kad više ne bude slobodnih pločica ili vam preporučiti sljedeći potez. Zgodno, zar ne? Jedna od najzanimljivijih stvari kod ovog Shangaia je njegov jaki multiplayer. Možete igrati na jednom računalu, preko modema ili interneta na besplatnim serverima (ako ništa drugo, ovdje nema problema s trzanjem ili latencijom). Activision vam je čak priredio demo igru koju možete besplatno iskušati izravno na njihovom web siteu. Sve u svemu, ovo je majka svih Mah-Jongg igara koju bi svatko tko voli tu popularnu razbibrigu ili treba povremeni predah od rada na računalu trebao imati kao osnovni dodatak Windowsima. Dalje i bolje od ovog se, nadam se, stvarno ne može.

Povijest Shangaia

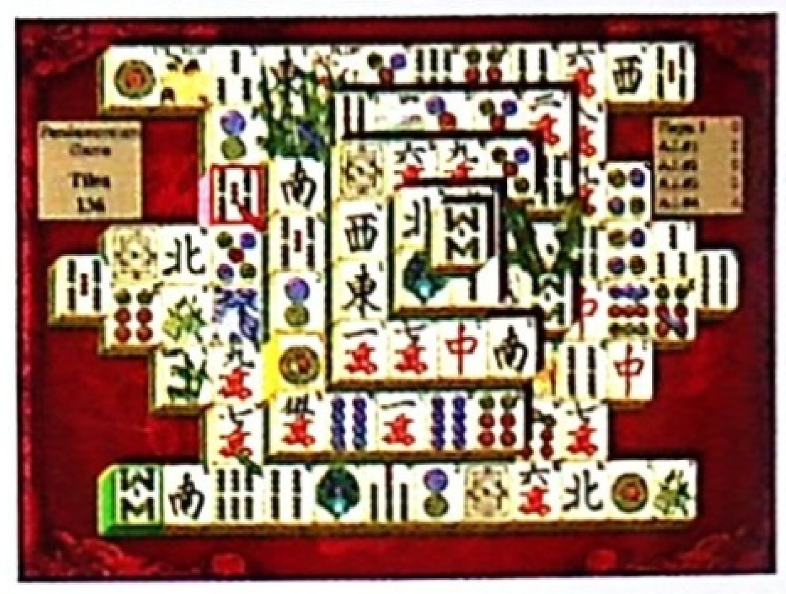
Shangai Dynasty nije prvi proizvod u ovoj seriji. Activision je svoj prvi Shangai izdao daleke 1986., a od tada se stvar razvijala ovako:

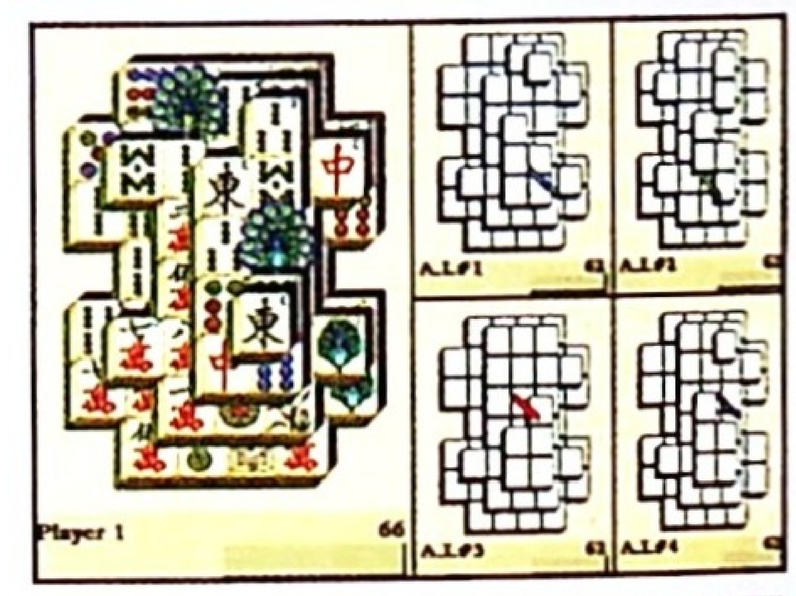
- **1989. Shangai 2.0 pojavio se za Macintosh i licenciran je za 13 platformi u Japanu**
- **1990. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za PC-DOS**
- **1990. Shangai 2 licenciran za Atari Lynx i 8 platformi u Japanu**
- **1991. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Macintosh**
- **1993. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Nintendo SNES**
- **1994. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Segu Genesis i Windowse u Americi**
- **1994. Shangai 2: Triple Threat pojavio se za 3DO**
- **1995. Shangai: Great Moments za Windows 3.1, Windows 95 i Macinatosha**
- **1996. Shangai: Great Moments izdan za PSX i Saturn, samo u Japanu**
- **1997. Shangai: Dynasty za Windows 95 i Macintosh po prvi puta uključuju i klasični Mah- Jongg**

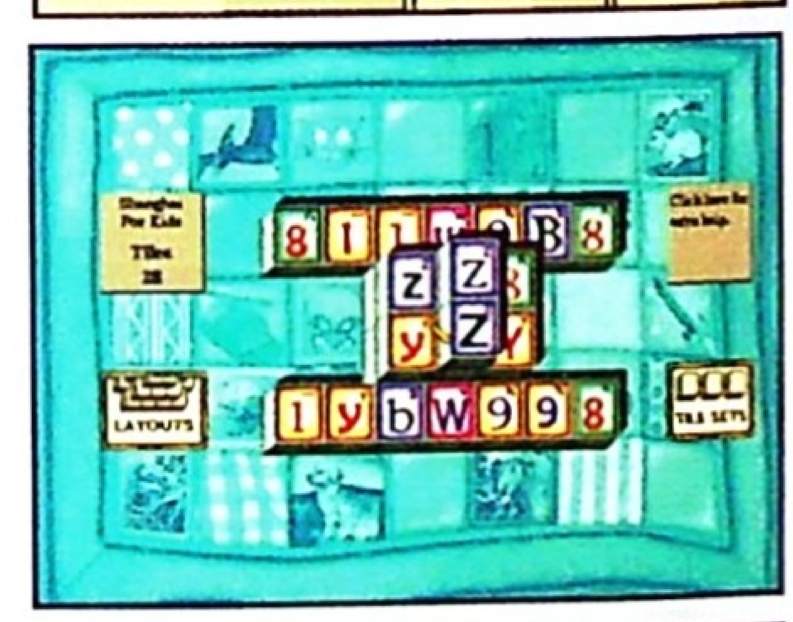
Povijest Shangaia

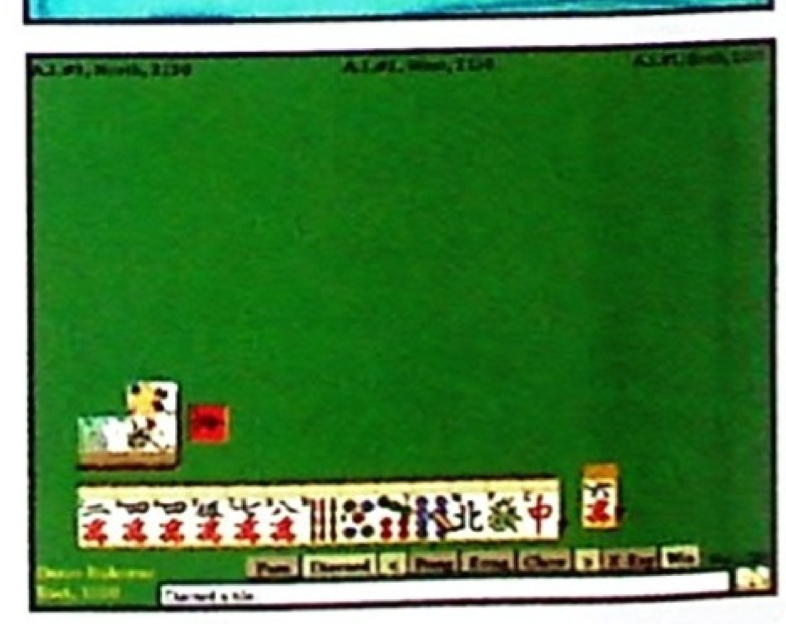
Pet igara u jednoj. Klasični Shangai kad ste sami, Pandominium kad želite vježbati reflekse, Dynasty protiv petorice ljutih suparnika (nikome ne preporučujem igru protiv moje drage), dječji Shangai za vašu mlađu braću ili sestre, a želite li igrati baš kao i stari Kinezi, eto vam pravog, izvornog Mah-Jongga!











Shangai: Dynasty

Logička slagalica

Proizvođač *Activision*

Izdavač *Activision*

- nema toga

80

- velik broj podloga
- različite načine igranja
- multiplayer

Majka svih Mah-Jonggova. Obvezan dodatak svakom kućnom računalu!

Preporučena konfiguracija
- P190
- 16 Mb

Platforme
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

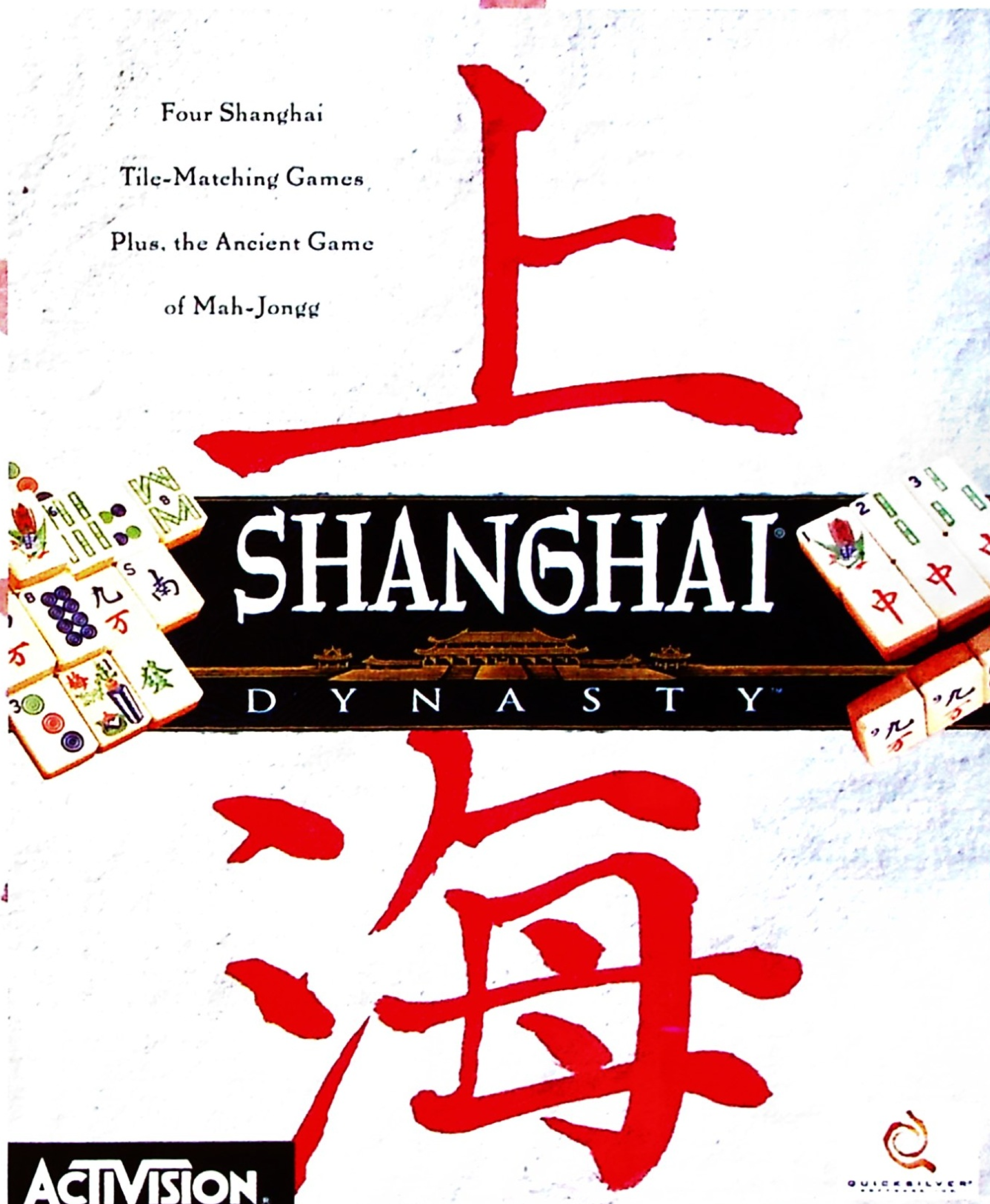
3D ubrzanje
- [ ] 3Dfx
- [ ] PowerVR
- [ ] Direct 3D

Multiplayer
- [x] Internet
- [x] LAN
- [x] Modem

HACKER & ACTIVISION *te nagrađuju!*

Kartaš li?

osvoji tri primjerka igre Shangai: Dynasty za PC



Shangai: Dynasty je računalna prerada Mah-Jongga, kartaške igre koju su kineski mudraci usavršavali stoljećima. Uposlite moždane vijuge u najstarijoj kartaškoj igri koju svijet poznaje...

Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici.

ACTIVISION

Activision i Activision logo su registrirani zaštitni znaci poduzeća *Activision, Inc.*
Utemeljen 1979., Activision je svjetski poznati proizvođač, izdavač i distributer zabavnog softvera za PC računala te Sony PlayStation™ i Nintendo® 64 konzole.

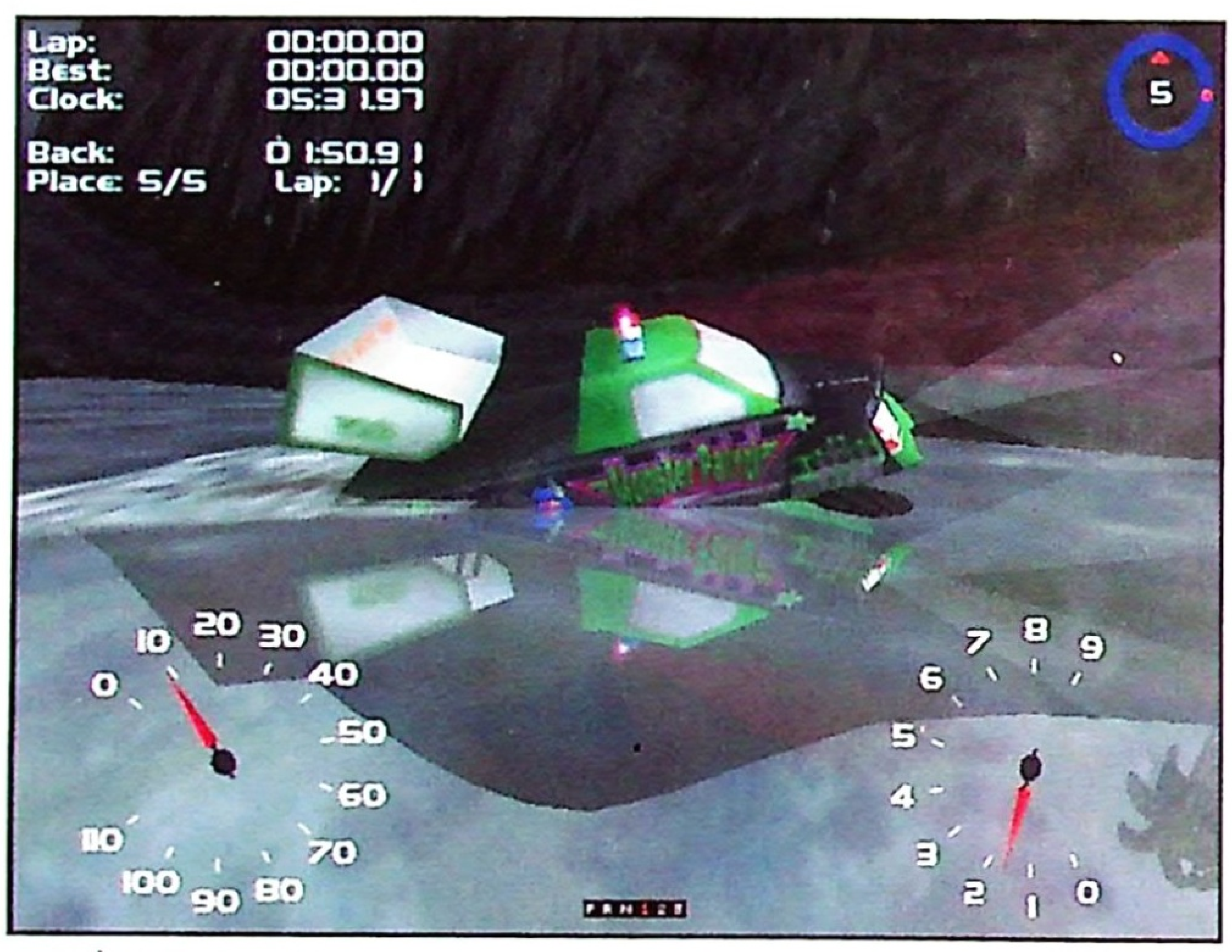
HACKER
JEDINI ČASOPIS UZ KOJI SE IGRA

Monster Truck Madness 2



Microsoft ovaj put još luđi!

Da su Ameri "kulturno otkačeni" zna svaki pristojno odgojeni Eurpoljanin, ali truck madness utrke - one u kojima bradati siledžije voze kamione ojačane enormnim kotačima - su ipak previše za naš europski profinjeni ukus. Koliko god kulturan Patrik Pencinger bio, s vremena na vrijeme i njemu dođe "žuta minuta" i tada počne sanjariti o konstruiranju prvog monster trucka u Hrvata.



Vodica je refleksivno sredstvo što nas veseli. Kad ste u njoj, mijenjaju se i zvukovi oko vas. Zvuk kamiona i glas najavljivača je mutniji, udaljeniji, a čuje se i jeka.

Plane Crazy, Addiction Pinball, Monster Truck Madness 2. Pokušava li mi urednik štogod reći dajući mi na opis igre ovako znakovitih imena? Misli li da sam lud? Kako bilo da bilo, ja ću to s njim već riješiti, a vi se pripremite ući u svijet omi-ljenog sporta američkih na televiziji ugojenih obitelji. Da, riječ je o natjecanju golemih četverokotačnih beštija, Monster Truckova, kojima po veličini jedino mogu konkurirati trbušine ponosnih pivopija - masnih, brkatih i bradatih vozača.

Aaaa... utrke. Od uzleta 3D tehnologije nestale su granice koje bi sputavale razvoj 3D utrka. Kako tehnologija napreduje, tako one postaju sve brže, stvarnije i bolje. Taj je razvoj kompjutorske tehnologije najlakše uočiti između dviju inačica Monster Truck Madnessa. Prvi je stidljivo nagovjestio 3D ubrzivače, koji su onda još smatrani egzotičnim i skupim hardverom koji se nikada neće standardizirati. Sjećam se kako sam ga igrao na 486 DX4, na 100 MHz i 16 MB RAMA, sa S3 grafičkom karticom. I grafika i zvuk su bili više-manje očajni, ali konstantno mijenjanje matrice od 320x200 pixela koje zovemo ekran nekako me osvojilo i držalo poprilično uz ovu igru. Da, bila je igriva! MTM 2 su dočekali malo drugačiji uvjeti. Pentium II na 266 MHz i Voodoo 2 morali bi pokrenuti ovu igru u 640x480 sa svim opcijama pri igrivoj brzini pa makar bila pisana u Visual Basicu (kao većina Microsoftovog Softvera). Evo što se dogodilo...

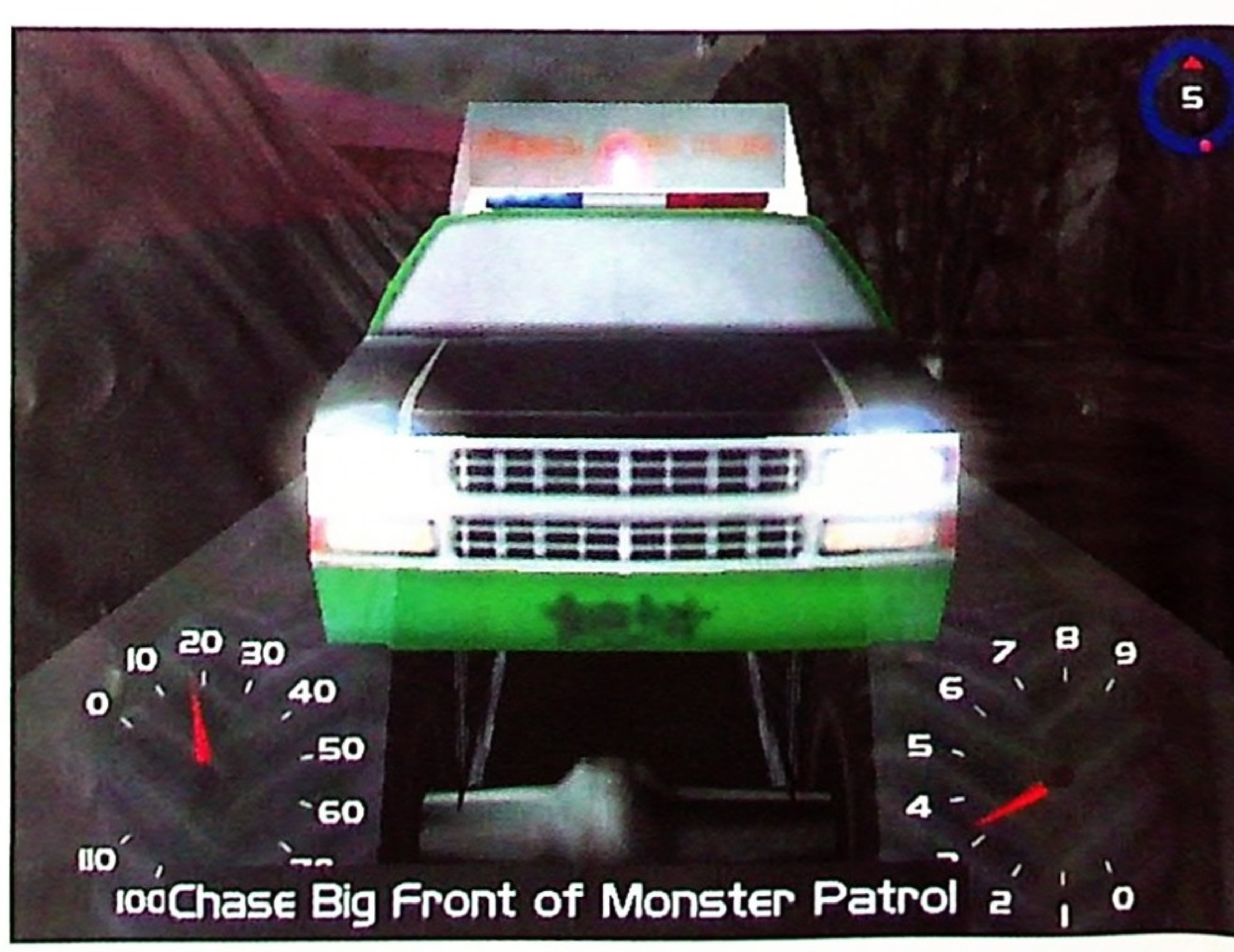


Da biste se u potpunosti ufurali u utrke Monster Truckova, odmah nakon učitavanja vam Army Armstrong, inače službeni TV komentator Monster Truck događanja, počne blebetati... Par klikova mišem dijeli vas od igre. Upisujete ime, određujete željenu težinu, izabirete stazu i spremni ste za vožnju! Dakako, nemojte zaboraviti konfigurirati 3D hardver i kompleksnost 3D okružja da bi doživljaj vožnje bio što ugodniji i realniji. Već pri prvom pogledu na igru postaje jasno da je sve redizajnirano i reprogramirano iz temelja. Grafika je jednostavno prekrasna, kamioni izgledaju mnogo ljepše, a teren kompleksnije i realističnije. Jedna od najvažnijih novosti je uvođenje aktivnog okoliša. Tako, primjerice, u jednoj od prvih staza, Farm Road 29 (koju možete naći i u DEMO verziji), postoje dva vlaka koji se stalno kreću prugom i često zablokiraju put u kritičnom trenutku. Pozornost posvećena ovom i sličnim detaljima rijetkost je u igrama ovog tipa - žalosno, jer baš ovakve sitnice najviše pridonose realnosti igre. Sljedeća zanimljiva novost je mogućnost odabira atmosferskih uvjeta tijekom utrke, gdje zapravo najbolje dolaze do izražaja specijalne mogućnosti 3D ubrzivača. Osim što vam redovito smanjuju vidljivost, neke od ovih postavki utjecat će i na trenje između vozila i podloge, pogotovo snijeg. Da ne biste zalutali u uvjetima slabije vidljivosti, kamionima su ugrađena funkcionalna svjetla (palite ih tipkom L). Određivanje nivoa kompleksnosti grafike je odlično riješeno pa će i oni sa slabijim računalima uspjeti uživati u MTM-u. Ipak, 3D ubrzivač je i više nego preporučen. Ni zvučna podloga nije loša. Ovisno o dostupnim performansama računala, možete namjestiti

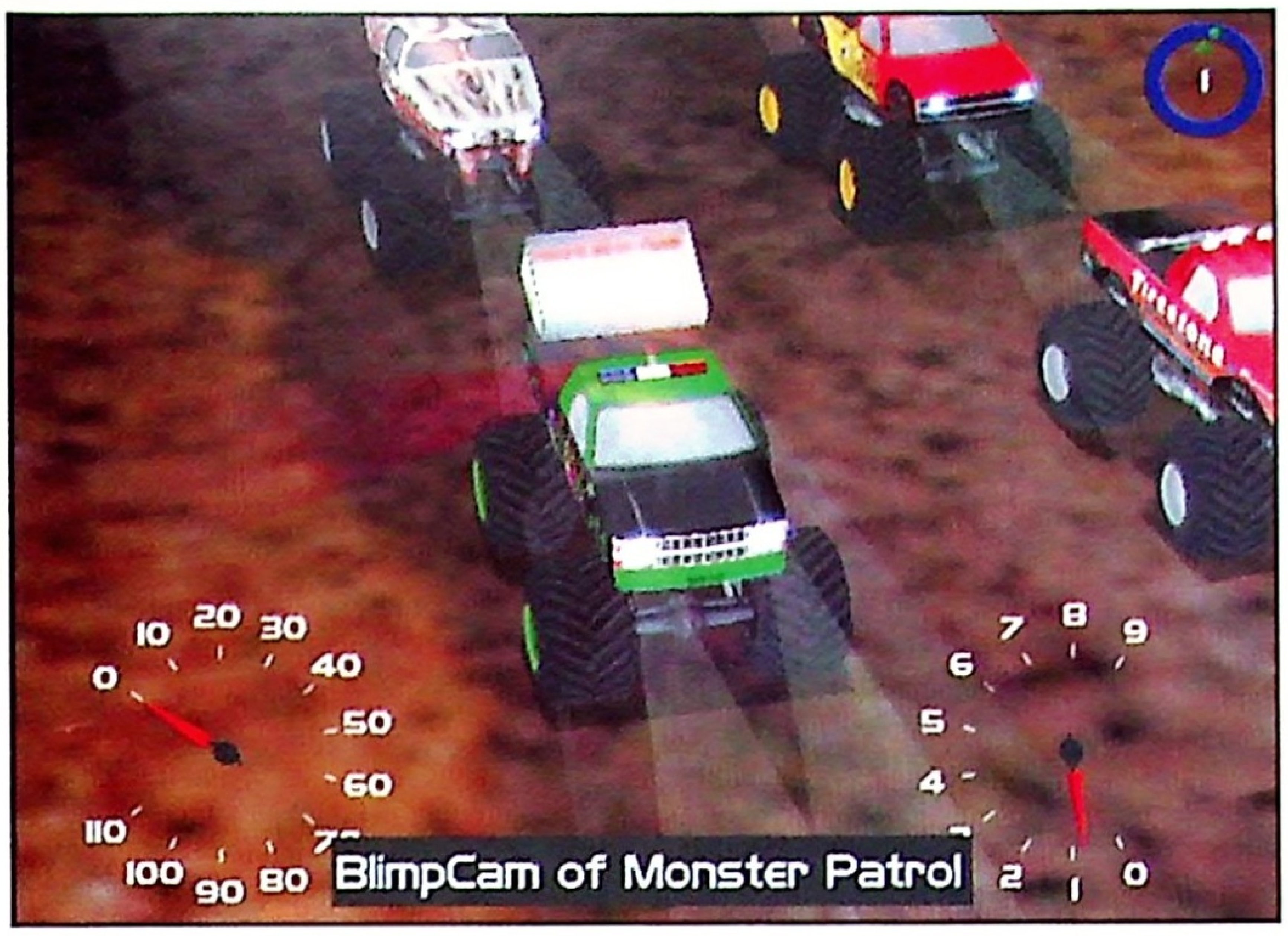
Size matters!

Gledajte ga! Najveći Monster Truck na svijetu! S 3.5 metra visokim Firestone Alaska Tundra gumama i kabinom, ovaj je kamion visok gotovo 5 metara. Još je teže povjerovati da je i širi od, širina mu prelazi monstruoznih 6.5 m. Težina je sitnica, malo ispod 20 tona. Nažalost, ovaj kamion rijetko se pojavljuje u MT predstavama, ali njegovi vlasnici zarađuju naplaćujući hard core MT fanovima koji se slikaju uz ovu beštiju.





Kamiončina na slici ima rotirku. Iako vam se zbog nje ostali kamioni neće micati s puta, izgleda prilično cool.



Ovo je blimp cam, jedan od pogleda na utrku kojim ćete jedino impresionirati prijatelje.

Koga to sve zanima?

Vjerovali ili ne, ali za predstave na kojima možete vidjeti ove beštije i njihove vozače redovito se diljem Amerike traži karta više! Oko 10 milijuna ljudi godišnje uživa u predstavi. Evo nekih podataka o njima:
68% vozi ili džip ili kombi, sve samo ne konvencionalni auto (traktori uključeni).
61% gledatelja je muško, od čega 60% oženjeno.
81% gledatelja Monster Truckova su okorjele pivopije (u prosjeku 5.9 limenki na tjedan). Prosječni gledatelj ovih predstava tjedno popije 11.4 limenki pića. MT fanovi posjećuju fast food restorane u prosjeku četiri puta na tjedan!

kvalitetu zvuka od 8-bitnog mono zvuka sempliranog u 11025 Hz do 16-bitnog surround (dva zvučnika, nije potreban 3D zvuči hardver) u 44100 Hz, CD kvalitete. Ove opcije dostupne su samo ako imate instaliran Direct Sound Driver. Zvučni efekti su vjerodostojni te značajno pojačavaju ugođaj. Brundanje Monster Truckova je vrlo "duboko" pa ako uživate u glasnijem igranju, morat ćete smanjiti nivo baseva. Novost je mikrofon za komuniciranje s prijateljima protiv kojih se utrkujete preko mreže (najbolji rezultati postižu se preko lokalne mreže, Internet je jednostavno prespor za takvo što).

Mnogo je staza pa vam igra neće brzo dosaditi. A i kada ih sve prijeđete, možete zaigrati po noći, magli ili snijegu… i sve će opet biti drukčije. Staze su uglavnom nove (primijetili smo samo pokoju, i to prerađenu, iz prvog dijela igre) i nevjerojatno detaljne. Utrku ne morate završiti vozeći po stazi, jedino što morate je proći checkpointove određenim redom. Na mnogo mjesta postoje prečice pa preporučujemo da ih što češće rabite jer će vam kojiput, pogotovo na Professional nivou, biti gotovo nemoguće pobijediti vozeći uobičajenim putem. Dvije su vrste staza: one po kojima vozite određen broj krugova i rally staze gdje nema nikakvih krugova, nego je sve jedna dugačka dionica. Osobno preferiram baš njih. Kao i u prvom dijelu, postoji mogućnost prilagođavanja vozila prije utre, ovisno o tipu staze. Pripazite, osim tipa staze, sada morate pozornost povetiti i vremenskim uvjetima. Na kamionima su promjenjivi odnosi brzina (ekstremi: najveće ubrzanje, najmanja brzina i obrnuto) pa vam predlažem - izaberete postavku s maksimalnom brzinom. Na gumama možete odabrati dubinu zareza, što se izravno reflektira na ponašanje kamiona. Amortizerima možete birati čvrstoću. Ako stavite tvrdi ovjes, bolje ćete svladavati zavoje, ali ćete poletjeti zrakom i na najmanjoj skakaonici. Tvrdi ovjes ludi Ameri nazivaju još "kidney buster"(razarač bubrega). Iako vam je na raspolaganju mnoštvo pogleda na kamion, nažalost, samo su 3-4 iskoristiva za vožnju. Ostale ćete najčešće rabiti kad se budete hvalili frendovima mogućnostima svoje nove Voodoo2 kartice (vidi slike). Iako je igrivost i zaraznost zadovoljavajuća, mišljenja smo da je moglo i bolje (kao i uvijek..). Jedan od prilično poboljšanih aspekata igre su kontrole - iznimno brze, čvrste i precizne. Vjerujte, u vožnji ovih beštija i djelić sekunde nepažnje znači prevrtanje i zaostajanje. Ipak, kako napredujete u rankovima, bit će vam sve teže i teže voziti.

Dakle: volite li utrke, a dosadile su vam ultrabrze vožnje urbanim krajolikom, okušajte se u MTM-u. Sigurno će vam se svidjeti, nekima vjerojatno i više od konvencionalnih trkaćih igara. MTM2 je vjerojatno najbolja Off-Road simulacija na PC-u! Mnogo je razloga za to, no najvažniji je onaj najjednostavniji – neopisivo je zabavna!

Trucks in Black

Iako ne volite ovaj žanr igara, ne možete reći da igra nije mračna!











Ovaj Monster Truck je dizajniran za ljubitelje Alice Coopera. Ili nekog sličnog metalca, meni su i tako svi isti.



Kamion vam nije otporan na udarce. Oštećenja utječu na upravljivost, a ako ga jako zbubate sprijeda, nema više svjetala…

Monster Truck Madness 2 — *Simulacija Monster Trucka*

Proizvođač *Terminal Reality* **Izdavač** *Microsoft*

Ocjena: 90

- ružne sivo-smeđe palete boja
- hardverska zahtjevnost

+ igrivost
+ realnost
+ multiplayer

Microsoft je izdao nastavak svoje prilično uspješne 3d utrke. U ovoj inačici sve je popravljeno i spremno uhvatiti se u koštac s najjačim konfiguracijama i 3D ubrzivačima.

Preporučena konfiguracija
- P203
- 32 Mb
- 3Dfx Voodoo

Platforme: [x] PC, [ ] PSX, [ ] N64

3D ubrzanje: [ ] 3Dfx, [ ] PowerVR, [x] Direct 3D

Multiplayer: [ ] Internet, [ ] LAN, [ ] Modem



Commandos: Behind Enemy Lines

Cannon fodder meets C&C

HACK igra 6/98

U sveopćem trendu 3D igara pravo je iznenađenje kad se ugledni izdavač poput Eidosa odluči za igru rađenu isključivo u 2D bitmapiranoj grafici. Iako bi to trebao biti veliki minus, Alan Graf je uvjeren da je to velika prednost u Commandos: Behind Enemy Linesu koji spaja najbolje elemente C&C-a i zabavnog Cannon Foddera iz doba Amige.



Cannon Fodder meets Command&Conquer - nemoguće, ali istinito

Godina je 1940. Sile osovine su preplavile cijelu zapadnu Europu. Trenutačno zaustavljena kod La Manchea, njemačka se vojska pregrupirava spremajući se za britansku invaziju. Iako se većina britanskih snaga usredotočila na obranu, u zapovjedništvu postoji čovjek koji misli da je napad najbolja obrana. Njegovo je ime potpukovnik Dudley Clark. Njegov je plan stvoriti specijalnu postrojbu sastavljenu od šačice posebnih ljudi obučenih za uporabu svih vrsta oružja i opreme, ljudi koji bi mogli zadati težak udarac neprijatelju kod izvođenja najopasnijih zadaća, ljudi koji bi mogli promijeniti tijek rata. Ti će ljudi ući u povijest.

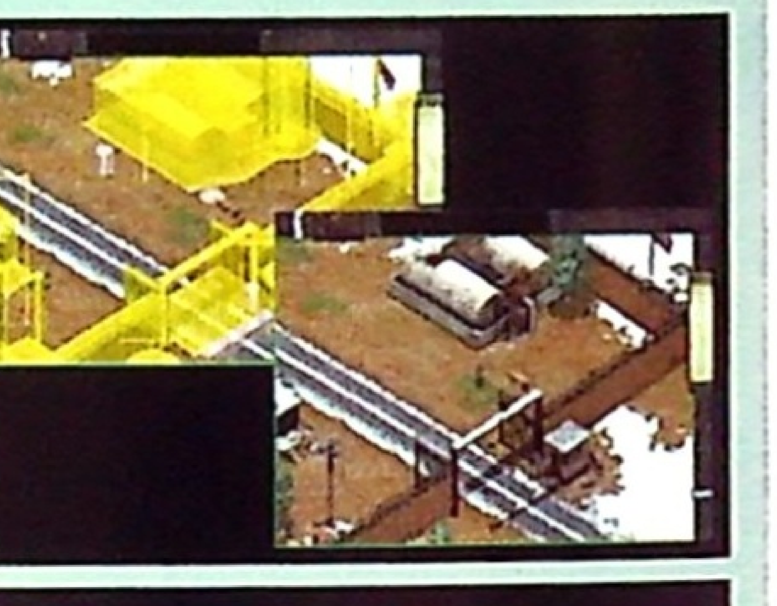


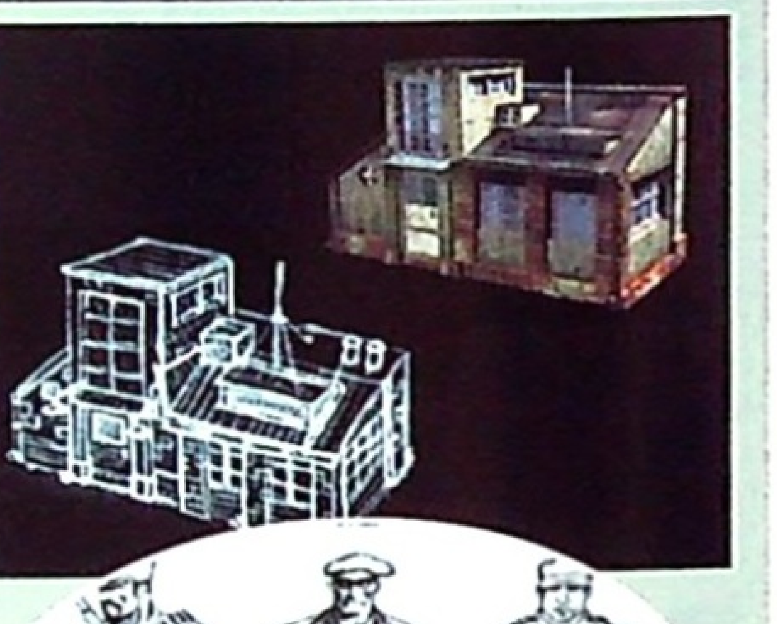
Prekrasna grafika i bez 3Dfx –a

Ovo je uvod u novu igru dosad nepoznate tvrtke Pyro Studios izdanu u suradnji sa Eidosom. Commandos: B.E.L. je igra koja kombinirajući strategiju i akciju tvori novi žanr računalnih igara nazvan Real Time Tactics. Igra nas vodi u doba II. svjetskog rata opisujući nemoguće zadaće što su ih izvodili saveznički komandosi na instalacije i jedinice njemačke vojske. Igrač raspolaže s nekoliko ljudi koji čine jedinicu, a svi su posebno uvježbani za određenu vrst operacija (rukovanje oružjima, eksplozivima, vožnja različitih kopnenih, vodenih i zračnih vozila, bijeg padobranom, penjanje ili ronjenje). Da biste pobjegli ili nadmudrili neprijatelja, morate temeljito proučiti teren, neprijateljsko kretanje i pozorno isplanirati napad (jer se tehnika Arnolda Schwarzeneggera iz filma Commando pokazala potpuno nekorisnom). Također morate paziti da vam kojeg člana momčadi ne zarobe ili ne ubiju (ako ga zarobe, morat ćete ga osloboditi, a ako ga ubiju, propala vam je misija jer svi članovi moraju

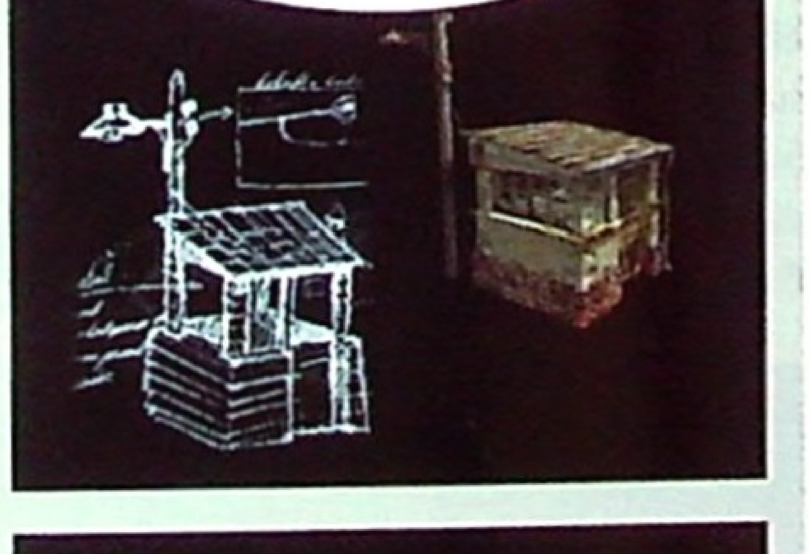
The Making Of

Ove slike najbolje prikazuju razvoj same igre i koliko je pozornosti posvećeno detaljima, što je između ostalog izdiže iznad njenih suparnica.

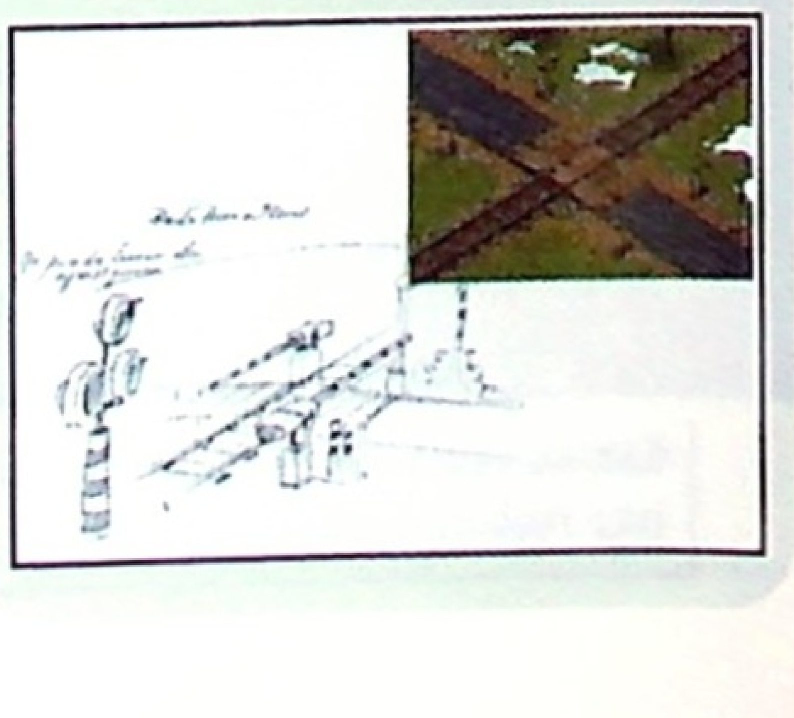












Meet The crew

Green Beret ▸▸



Stručnjak za blisku borbu, može se penjati po zidovima, zakopati u pijesak ili snijeg. Može prenositi bačve ili leševe. Opremljen je mamcem koji privlači neprijateljske stražare a potom ih dokrajči nožem.
Oprema: pištolj, nož, mamac, lopata

Sniper ▸▸



Snajperist za skidanje udaljenih meta. Dolazi opremljen opremom za prvu pomoć.
Oprema: pištolj, snajperska puška, medikit

Marine ▸▸



Stručnjak za vodene i podvodne operacije, može se prišuljati neprijatelju iz vode ili pak prevoziti čamcem ostale članove momčadi.
Oprema: pištolj, nož, gumeni čamac, ronilačka oprema, harpun

Sapper ▸▸



Stručnjak za eksplozive. Dolazi opremljen s zamkom za ljude, granatama, i kliještima za rezanje ograde (ne pomažu za bodljikavu žicu).
Oprema: Pištolj, zamka, vremenska bomba, daljinski kontrolirana bomba, granate, kliješta

Driver ▸▸

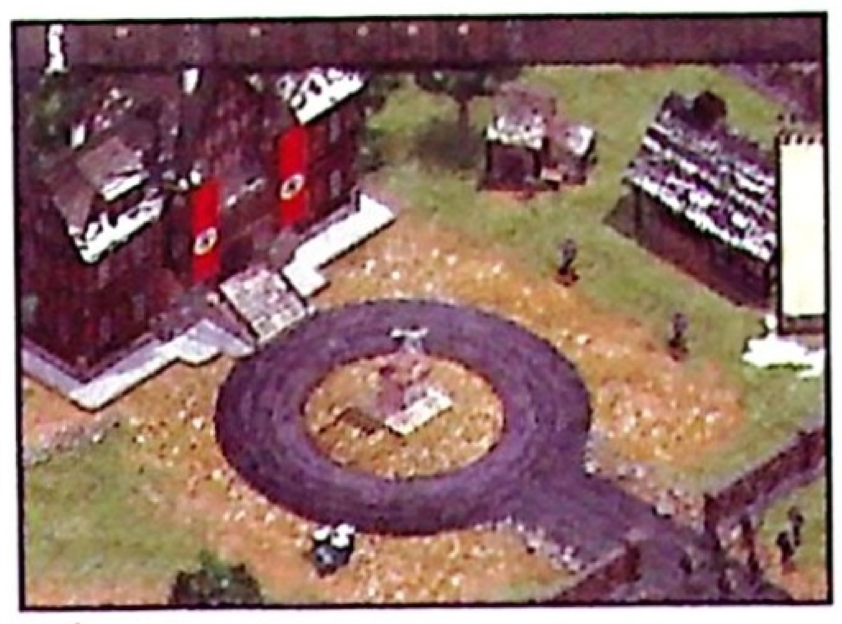


Vozač je vrlo koristan lik u igri. Može okrenuti izglede u vašu korist. Opremljen je strojnicom, a može zauzimati i neprijateljske utvrđene položaje i vozila, npr. tenkove.
Oprema: pištolj, strojnica, medikit

Spy ▸▸



Špijun – meni osobno najdraža jedinica. Može ukrasti odoru njemačkog časnika, preobući se u nju i tako odvratiti pozornost stražara dok ostatak momčadi prođe. Opremljen je smrtonosnom injekcijom, i može sklanjati tijela.
Oprema: pištolj, smrtonosna injekcija, medikit

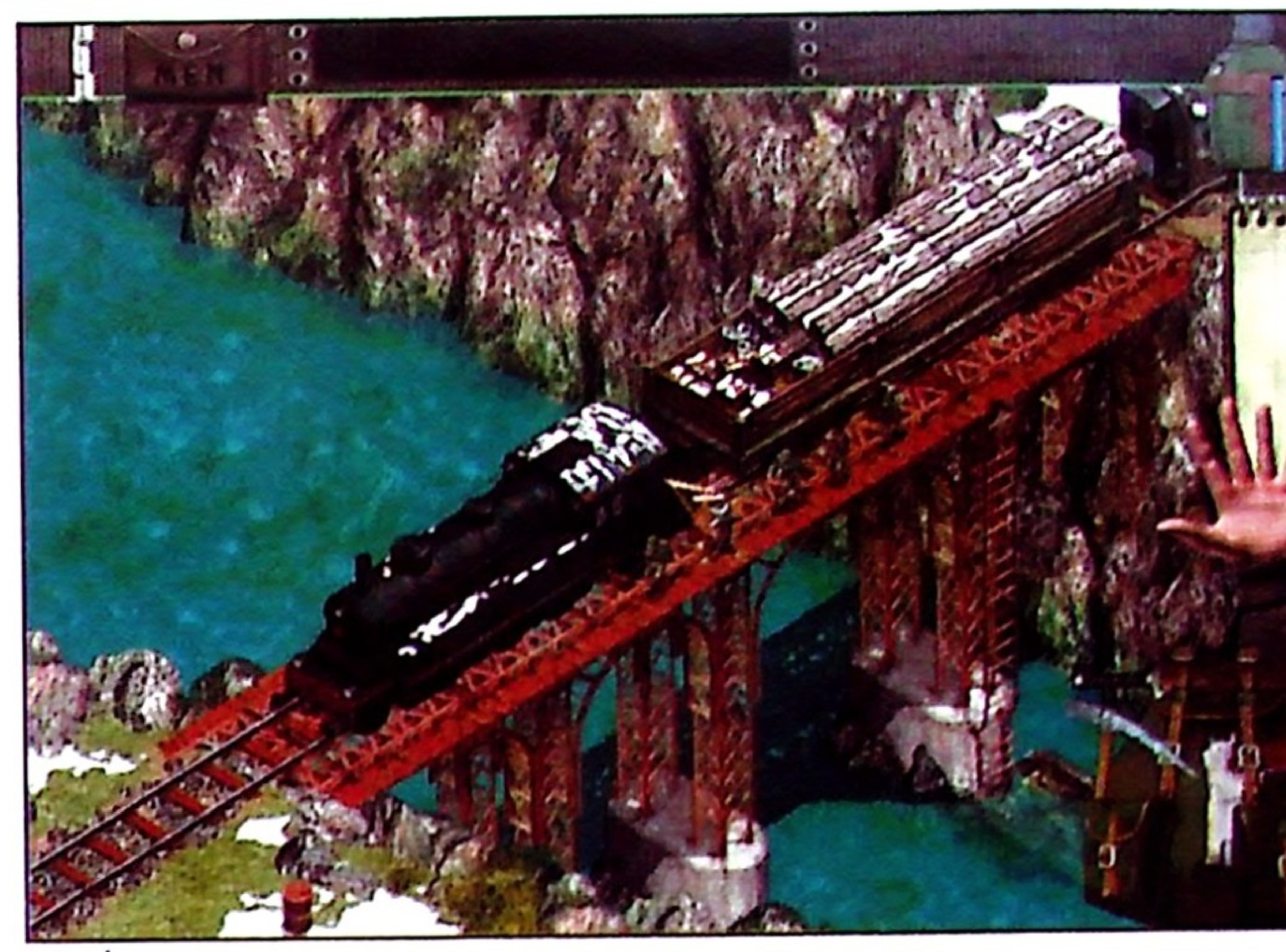


Možete upravljati čak i zrakoplovom

preživjeti). Da bi vam "malo" zakomplicirali život, programeri su ubacili hrpu raznolikih jedinica (preko 200 zgrada, vozila i oružja iz II. svjetskog rata) i obrambenih struktura koje su, moram priznati, pametnije nego ikad (za razliku od onoga što smo dosad vidjeli). Naime, AI je razvijen gotovo do savršenstva, tako da će reakcije jedinica uvelike ovisiti o okolišu i uvjetima u kojima se nalaze. Evo nekih primjera: njemačka ophodnja, ugledavši tragove u snijegu, brže-bolje potrči prateći ih do izvora. Ne nadu li ništa, svejedno će se na tom području zadržati neko vrijeme prije nego odu. Dogodi li se pak da na svom putu nadu truplo jednog od kolega, ostavit će jednog- dva stražara i pretražiti okoliš. Stoga preporučujem: sklonite leševe i prištedjet ćete si hrpu neugodnosti. Dogodi li se pak da je samo jedan stražar otkrio tijelo, brzo će otrčati natrag u bazu pozivajući na uzbunu. Zanimljivo je što se jedinice pouzdaju u sva svoja osjetila, a ne samo vid, tako da se može dogoditi da stražar, začuje li pucanj, dotrči na mjesto događaja. Za razliku od nekih prijašnjih strategija gdje su jedinice imale neke svoje bubice, u igri Commandos:B.E.L. programeri su itekako pazili na tzv. "Line of Sight", što ćete i sami primijetiti uključite li tu opciju da biste provjerili gdje stražar trenutačno gleda. Misije se odigravaju na 4 različite zemljopisne lokacije: norveški fjordovi (snježna klima), sjeverna Afrika (pustinja), Normandija (plaže), i prijelaz Rajne (polja i šume). Ukupno ih je 24 i svaka je poseban izazov jer nisu to misije tipa pobij-sve-što-se-kreće-i-uništi-sve-zgrade, bit će tu atentata, sabotaža, dizanja u zrak radio postaja ili riječnih brana.

Bitmap Brothers

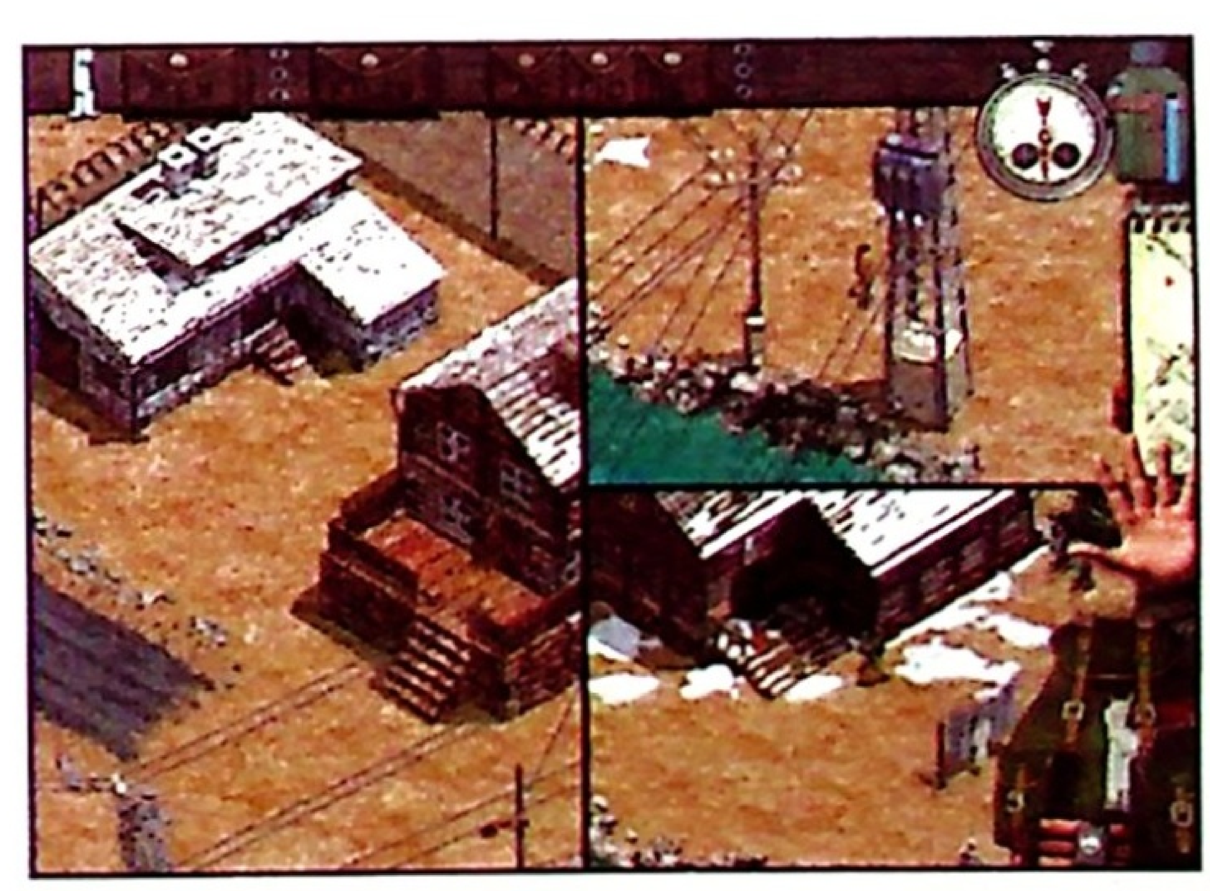
Grafika je u igri u stilu C&C i nasljednika (pod time ponajprije mislim na spriteove koji čine jedinice i izometrični



Napad na vlak! No to još nismo vidjeli u ovakvim igrama.

"božanski" pogled na situaciju), no tu prestaje svaka sličnost s njima. Posebna je pozornost posvećena sitnim detaljima, tako da ćete često primijetiti da stražar na straži puši cigaretu, jedinice ostavljaju trag u snijegu, a okoliš je prekrasan. Igra podržava razlučivosti od 512x384 do 1024x768, gdje se "vuče" kao krepana mačka. Za ugodno igranje preporučujem standardnih 640x480. Glazba i zvučni efekti su prilično dobro napravljeni (pogotovo švapska dernjava). Igrivost je na zavidnoj razini, čemu uvelike pridonosi izvrsno dizajnirano i vrlo intuitivno korisničko sučelje i help koji objašnjava onih par fora koje ne skužite odmah. U glavnom ekranu koji se može podijeliti najviše na 6 dijelova možete istodobno pratiti nekoliko stražara, vozila, ili lokacija. Jedina zamjerka mogla bi se uputiti težini ponekih misija koje su uistinu "na rubu nemogućeg", pogotovo početnicima, no iskusni C&C-ovci i TA-ovci će se ubrzo snaći i početi razmišljati kao komandosi iz 2. svj. rata. Uz igru dolazi i multiplayer s mogućnošću igranja određenih misija preko Interneta i LAN-a, no nažalost, ne i preko modema.

Za razliku od većine novijih igara koje traže u minimalnoj konfiguraciji "skromni" Pentiumčić 166 MMX sa 3Dfx-om i hrpom RAM-a, minimalna konfiguracija za pokretanje Commandosa je P90, Win 95 i samo 16 MB RAM-a, što velika većina današnjih igrača ima, čime su Eidos i Pyro Studios gotovo svima učinili ovu igru dostupnom, što je za svaku pohvalu, jer bi ovako dobru igru bilo doista šteta propustiti. Jedino što na kraju mogu reći je sljedeće: ovo je vrhunska igra s mnogo noviteta i visokim stupnjem igrivosti koja će zaraziti i najokorjelije C&C poklonike, a i sve one koji to nisu.





Glavni se ekran može podijeliti na više dijelova



Gradska misija pokazuje svu raznolikost misija

Commandos: Behind Enemy Line — *Real Time Tactics*

Proizvođač *Pyro Studios* — **Izdavač** *Eidos Interactive*

- poneke misije preteške

90

- prekrasna grafika
- detalji
- visok stupanj igrivosti

Morate vidjeti da biste povjerovali. Jednom riječi: fantastično

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb

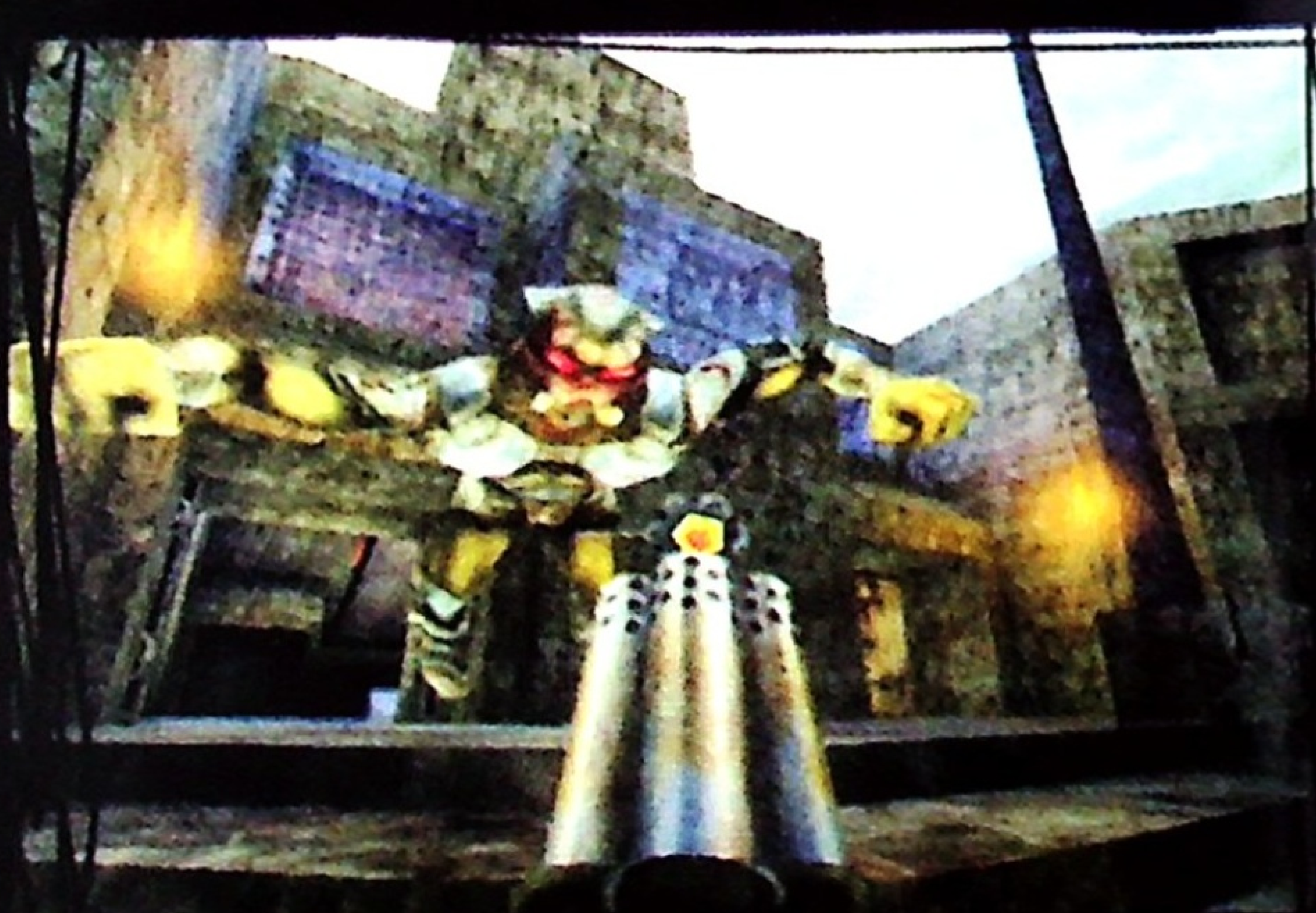
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

Kako je popušio QUAKE

Unreal™

Krešimir Lauš









Još uvijek se sjećam kako sam se osjećao vidjevši prvi put kod prijatelja Doom. Već ulazak u njegovu sobu smatran je ritualom, gotovo svetom stvari jer u kutu, na drvenom stolčiću, tiho je prela zvjerka 486 na 66MHz i sa 16Mb RAM-a. Zamislite samo kako mi je tek bilo kad se na njoj pred mojim očima prošetao moj prijatelj prvim nivoima shareware inačice Dooma. Mlađi će čitatelji sigurno pomisliti: velike li stvari, Doom k'o Doom, pa to je bilo prije Noinog potopa, ja sam već odigrao Kvejk dva, k'o još fućka Doom! I ja bih se s njima djelomice složio, no oni moraju shvatiti da je Doom svojedobno bio najbolja igra na planetu - označio je prekretnicu i pokrenuo novi žanr igara. Najvažnije od svega, izazvao je svojevrstan kulturološki šok i već nas nakon prvog susreta ostavio bez riječi, raširenih zjenica, pojačao rad žlijezda slinovnica te smo prisegnuli da ćemo kupiti tu prokletu 486-icu misleći da ćemo tako i mi postati najsretniji ljudi na planetu. Pretjerujem? Ne bih rekao, sjetite se i sami svog prvog susreta s Doomom... No, kako ovo ipak nije opis te prastare igre, vrijeme je da prijeđem na stvar.

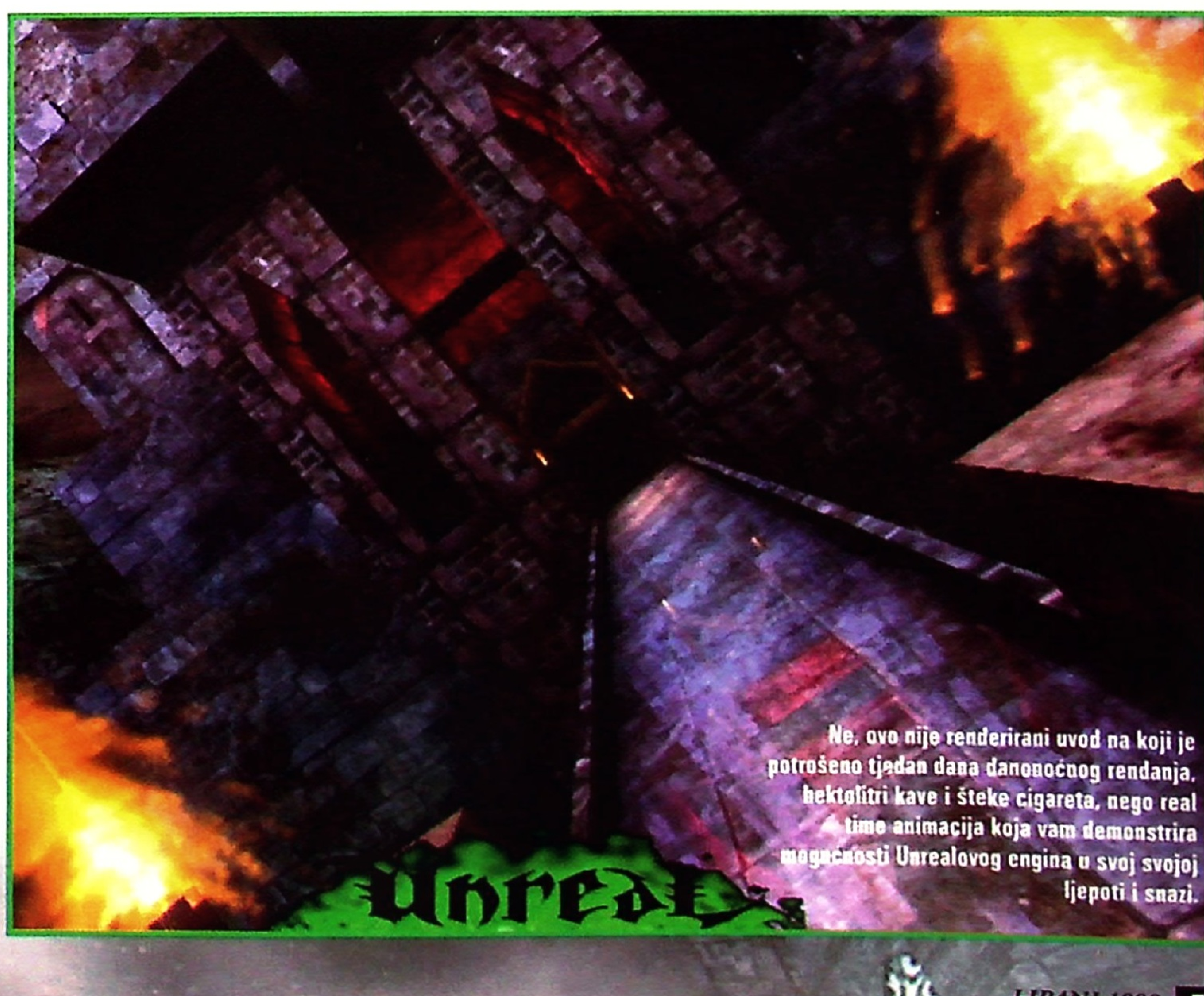


Pokušajte se sjetiti je li vas ijedna igra, bilo kojeg žanra, nakon Dooma, tako pogodila, impresionirala i ostavila bez daha, ili je svaki novi skok informatičke evolucije bio popraćen tek više-manje ravnodušnim komentarima tipa *"da, da ovo je stvarno dobro, a i grafika je luda"* a od onog istinskog šoka nije bilo ni traga. Ako ste se ikad upitali kako će izgledati igre budućnosti, možete to osjetiti već danas! Doista, nikad nismo bili bliži onome što nas čeka u budućnosti zahvaljujući ljudima iz Epica, koji su protekle tri godine pišali krv i jeli opuške. Unreal je budućnost, on je izvan svog vremena. Ako ste mislili da je Quake 2 voda čopora igara, promislite ponovno jer došetao je mladi vuk! Opis Unreala mora se, stoga, bezuvjetno započeti hvalospjevima njegovoj grafici, što je uostalom jedan od njegovih najvećih aduta i prvo što ćete zapaziti pokrenuvši igru i ne - špica koju ćete vidjeti nije prerenderirana na nikakvom SGI-u, već se radi o demonstraciji mogućnosti Unrealovog grafičkog enginea! Krenimo od osnova... Grafička kompleksnost, tj. *poligon count je* negdje u rangu Quake 2, ali to nije nikakva kritika. Mogao je biti i mnogo veći, no to bi zbog ograničenosti današnjeg hardvera itekako oštetilo *frame rate* koji, nažalost, ni ovako nije odveć blistav (vidi prozor). No ono što Unreal definitivno diže na prvo mjesto je ambalaža koja mu nosi kostur, njegova arhitektura. Počnimo od svjetla koje je po prvi put volumetrijsko, drugim riječima, ponaša se kao u pravom prostoru, realistično se odbija, prelama i što je najvažnije, vrijednost svjetla se računa za svaki piksel na koji ono pada čime su omogućeni nevjerojatni svjetlosni efekti poput onog kad iza ogromnog ventilatora tinja žarulja bacajući svoje treperavo svjetlo na obližnji zid i pod uz realističnu sjenu ventilatorskih krilca koja se okreće u realnom vremenu. To jednostavno morate vidjeti da biste povjerovali! Od ostalih fora možemo navesti jedinstveni stroboskopski efekt kad vas po tunelu naganja nekakva zvjerka, a višebojna svjetla sa svih strana plešu u ritmu digitalne glazbe s vašeg harda. Ili stravičan osjećaj klaustrofobije i panike kada prolazite kroz blago zamagljeni ventilacijski otvor u kom prevladavaju zeleni preljevi fotona koji se, kako prolazite, gase ostavljajući vas u potpunom mraku (ako ste nedavno gledali SF film *Event Horizont*, znat ćete o čemu govorim). Osim ultrarealistične igre svjetla, sljedeća odlika Unrealovog grafičkog savršenstva su visokorezolutivne teksture. Naime, sjetite se što ste vidjeli kad biste se u Quakeu 2 potpuno približili zidu (u 3dfx modu): zamuljane prelaze boja i totalni gubitak bilo kakve definicije kontura. Ovdje to nije slučaj zato što Unreal za krupne planove rabi dodatne teksture koje uklanjaju navedeni efekt. Približite se koliko hoćete, i tada ćete moći raspoznavati sitne detalje kakvi su struktura mramora, drveni godovi i slično. Nevjerojatno! Prateći tako čvrste osnove enginea, poput svjetla i *hi-res* tekstura, tu su i neki drugi detalji i grafički efekti koji vas potpuno izvlače i stvarnosti i svojim virtualnim pipcima uvlače u Unreal svijet. Zamislite samo koliko je preciznosti i ingenioznosti programera trebalo da naprave stvari kao što su pomicanje u ritmu disanja ili, pak, lagano izblijedivanje svjetlosti, valjda iz mrežnice vašeg virtualnog oka, dok gledate u svijetlo (lanse flare je tu, ne bojte se) i potom ga naglo nečim zakrijete. Veliki vodopad će stvarati koncen-

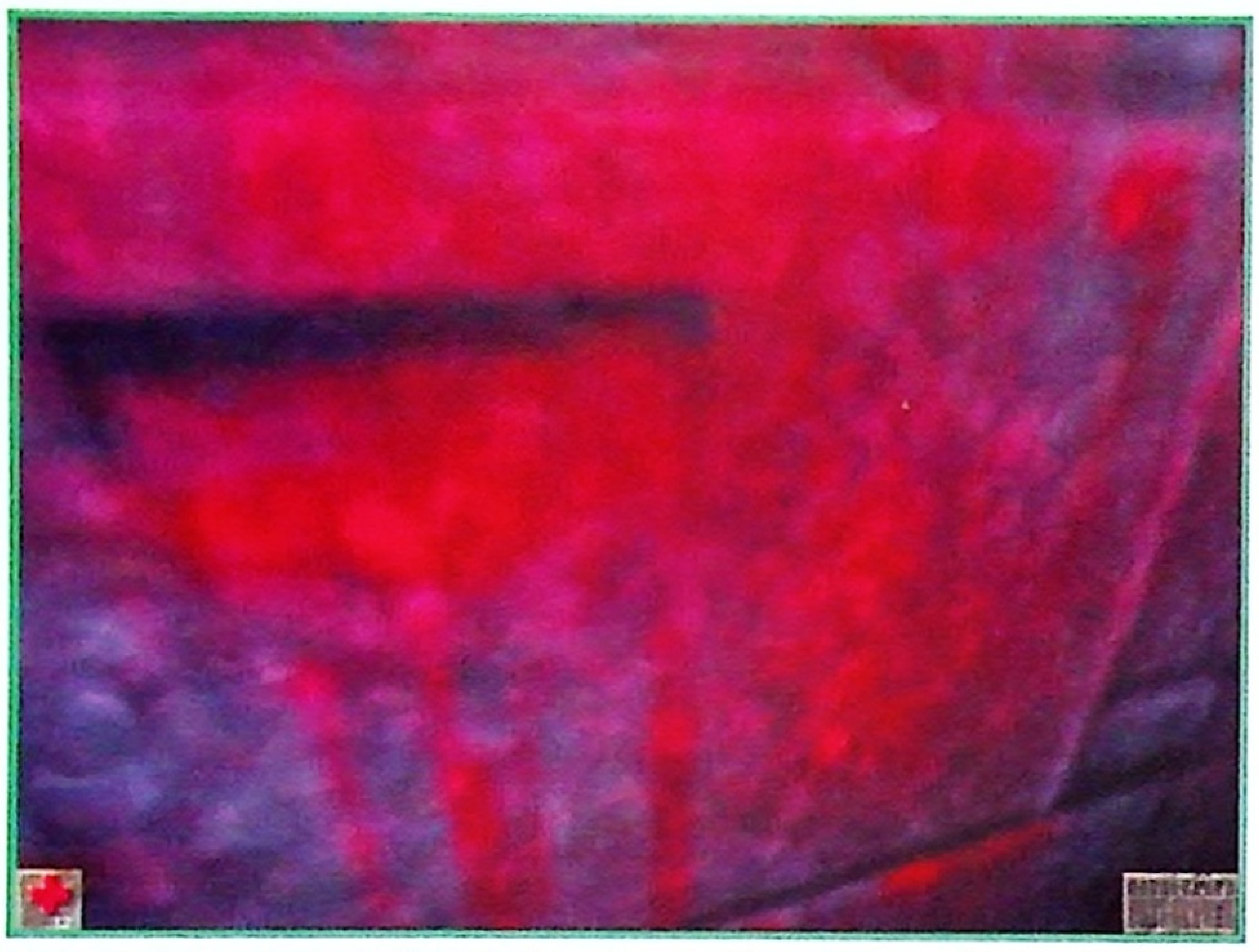
"Nikad nismo bili bliži onome što nas čeka u budućnosti zahvaljujući ljudima iz Epica, koji su protekle tri godine pišali krv i jeli opuške."



"Za iznimnu inteligenciju beštija je odgovoran čovjek koji je za Quake razvijao razne botove. Stoga, ako želite odigrati igru, ili je igrajte na easyju ili prvo vježbajte u Unrealovom bot modu inkorporiranom u samu igru!"



Ne, ovo nije renderirani uvod na koji je potrošeno tjedan dana danonoćnog rendanja, hektolitri kave i šteke cigareta, nego real time animacija koja vam demonstrira mogućnosti Unrealovog engina u svoj svojoj ljepoti i snazi.



Ovako izgleda tekstura zida kad joj se skroz približite. Uočavate li kako ne dolazi do pikselizacije ni 3d card razmuljizancije nego je pomoću visokorezolutivnih tekstura i trikova postignut visok stupanj detaljnosti. A i krv se fino cijedi...

"Dizajn nivoa je razlog radi kojeg se Unreal nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2."

trične valove na površini vode, a pogledate li slučajno prilikom kupanja u nebo, ostat ćete zapanjeni prizorom: dva sloja oblaka lagano klize preko horizonta a tuđinsko sunce isijava bjelkaste zrake. Uf, dosta o grafici, mada bih samo o njoj mogao napisati knjigu.

Sljedeća bitna stvar koja Unreal svrstava u kategoriju Quake 2 killera je dizajn nivoa. Slobodno recite zbogom klaustrofobiji jer se Unreal lije-po snalazi i sa zatvorenim prostorima i s otvorenim, i, što je najbitnije, miješa ih u pravilnim razmacima i pravim dozama tako da ćete, baš kad vam dosadi treperenje baklji tuđinskog hrama ili sablasna svjetlost kristala u rudniku, izbiti na površinu dišući se slobodi i lokalnim životnim oblicima koje, naravno, možete učiniti i manje životnim. Kroz igru se provlači mistična atmosfera popraćena *level designom* iznimne raznolikosti: od unutrašnjosti vašeg svemirskog broda preko klaustrofobičnih rudnika do mističnih hramova. Dizajn nivoa je i razlog radi kojeg se igra nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2. No *level designu* i samoj igri bi se dalo prigovoriti na priličnom inzistiranju na rješavanju zagonetki vrlo sličnih onima iz drugog nastavka Tomb Raidera. Ne mogu se, stoga, oteti dojmu da je akcije za nijansu manje nego istraživanja i glavolomki. Srećom, nisu svi nivoi takvi, ima ih i kompliciranijih i onih napucaj-ih-sve-i-razvali vrata tematike. Kad smo već kod akcije, recimo koju i o neprijateljima.



Ai kao iz reklame

Kao prvo, zaboravite sve što ste dosad naučili. Ako ste slične igre igrali na *medium* težini, sada ćete sigurno razmisliti o *easyju*! Unrealove beštije ne smijete i ne možete zamišljati kao bezglave nakupine poligona jer će onda i vama brzo *usfaliti* glava. Morate ih pojmiti kao dostojne protivnike ili, još bolje, fanatike s neta koji kvejkaju do zore. Iznimna inteligencija beštija i ne čudi toliko znamo li da je igru programirao tip koji je napravio *bot* za Kvejk! Beštije skaču, a ako zapucate po njima, skriju se iza ugla ili izvedu salto ustranu, ne napadaju pravocrtno nego strejfaju, stalno primjenjuju *hit'n'run* taktiku, a vrlo je uočljiva i njihova razlika u inteligenciji. Stoga, ako želite odigrati igru, ili je igrajte na *easyju* ili prvo vježbajte u Unrealovom *bot* modu inkorporiranom u samu igru! Za one koji ne znaju, *bot* mod je simulacije *deatcmatcha*, ali oni koji to ne znaju mora da su dosad bili ispod kamena. Grafička prezentacija beštija također je na nivou, a posebno impresionira što u opcijama možete namjestiti da su definirano trodimenzionalnim krivuljama a poligonima, što donekle usporava igru ali donosi nevjerojatan stupanj detaljnosti i realnosti. Veliko je stoga razočaranje što vaša oružja nisu na razini kao i neprijatelji jer priznati se mora - ona u Kvejku su ipak bolja. Naime, oružja nisu popraćena odgovarajuće impresivnim zvukom ni grafičkim efektom te više djeluju kao loše i beživotne kopije kvejkovih nego originalne kreacije. Šteta, ali ne može se imati sve. No bez obzira na tu sitnicu, igrivost Unreala je na razini, vaše se ruke neće odlijepiti s tipkovnice dok ne stignete do kraja.

SOFTVERSKI RENDERER

Znam, znam, sve je to krasno i divno, ali hoće li to raditi na mojem Pentijumu 100 sa 16 MB rama. Ne baš blistavo, ali hoće - jer Unreal nije *3d card only* igra, ima fantastičan softverski render-er koji se na prvi pogled ne razlikuje mnogo od 3dfx inačice. Budete li i vi igrali na sličnom stroju, morat ćete smanjiti dosta detalja i igrati u nekoj nižoj rezi da biste izvukli pristojniji frame rate. Ako ste pak sretni vlasnik blistavog Pentiuma 2 te posjedujete i Voodoo karticu, sretnik ste - Unreal će znati iskoristi sav vaš hardveraj. Još nešto: ako mislite dokupiti jači hardver, ciljajte na Pentium 2 čip, a ne Vuduicu 2 jer je i jedinica u sprezi s Pentiumom 2 savršeno dovoljna, a čiste procesorske snage nikad dosta.

DETALJI KOJI ŽIVOT ZNAČE

Sjećate se one debele mrcine iz Kvejka 2 koja vas je zasipala mecima sve dok joj ne biste odvalili glavu? Sjećate se kako je bilo lijepo gledati muhe kad bi se sjatile oko njenog raspadajućeg trupla? Muhe, kakve vražje muhe, više zamuljane crne kružnice, rekao bih. Ako ikad nađete sličnu muhu, javite se prirodoznanstvenom društvu i nadajte se da će vrstu nazvati po vama. E, u Unrealu oko mrtvih trupala lete prave muhe, s nožicama i krilima i facetiranim očima izmodeliranim pomoću krivulja... Pa ako to nije opsjednutost detaljima, sljedeći ću mjesec pozirati za Playboy (zlobni ponižavajući komentari dobro došli).







Još jedan od grafičkih detalja koji jednostavno nisam stigao navesti u tekstu. Pogledajte tu refleksiju okoliša na uglačanom podu. Da vam nisam rekao, mislili biste da je ovo scena iz 3d studia MAX.





Buljite u sliku, psujete mi bližu i dalju rodbinu, ali što mogu kad se na mojem Pentiumu 2 vrte ovakve slike.





Ova gamad napada u čoporima, kruži oko vas, skače, leti i kuha ručak. Nemojte ni misliti da ćete ih se riješiti sa dva metka - lupnut će o zid, odbiti se i promijeniti vam facu.

"Dizajn nivoa je razlog radi kojeg se Unreal nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2."

UNREAL SHELL

Rekli su nam da u Kvejku možemo namjestiti sve bitnije parametre, kvalitetu grafike, zvuka itd. Nisu nam rekli da ćemo morati prčkati po totalno spetljanom *shellu* pomoću totalno spetljanih komanda. Rekli su nam: ako kupite Unreal, moći ćete namještati sve što vam padne na pamet pomoću *Advanced options* izbornika koji radi po načelu hijerarhijskih prozora i više sliči kakvom alternativnom OS-u nego namještanju parametara. Nisu lagali.



Možda je pomalo upitan odnos akcije i mozganja (na uštrb akcije), ali ne može se udovoljiti svim ukusima. Uostalom, ako vam uzmanjka adrenalinskog poticaja, zaigrajte Unreal online - podržava sve standardne multiplayer opcije. Postoji još jedna mala zamjerka koju ne vjerujem da će svi primijetiti: očita je namjera autora da vas na početku igre impresioniraju i tako vas zakvače za igru. No kriva strana ovog pristupa je što su tako već na početku ispucane glavne fore i trikovi te ćete kasnijim igranjem tek tu i tamo otkriti nešto novo, a od one početne eksplozivne impresije dosta će izblijediti. Ali ne dajte se obeshrabriti, to je ipak manja zamjerka jer upornim igranjem ćete ipak vidjeti još mnogo krasnih stvari za koje niste vjerovali da se mogu strpati u jednu računalnu igru.
Na kraju je pitanje "kupiti ili ne" potpuno suvišno. Da, dovraga - kupite Unreal čim čujete da se pojavio u vašem mjesnom *game-shopu* jer u suprotnom bi vas držali izopćenikom, prozivali na ulici a vi ne biste smogli snage ponosno izjaviti da ste i vi dijelom ove velike igračke revolucije kojoj se još ne nazire kraj. Nadamo se da nikada i neće!





" Razočaravajuće je što oružja nisu na istoj razini kvalitete kao i neprijatelji. Priznati se mora - ona u Quakeu su ipak bolja. Šteta, ali ne može se imati sve."



Ovako ćemo svi izgledati za koju godinu, svi smo jeli radioaktivnu salatu i pili onečišćeno mlijeko nakon onog malog incidenta u Černobilu.

Unreal *FPP shooter*

Proizvođač *Epic Megagames&Digital Exremes* **Izdavač** *GT Interactive*

- hardverski zahtjevi
- stagnacije ideja i efekata u kasnijim nivoima igre

95

- izvrsna grafika
- izniman AI neprijatelja
- nevjerojatno diferenciran i raznolik dizajn nivoa
- jednostavna konfigurabilnost

Igranje Quakea 2 nakon iskustva Unreala djeluje poput šetnje kroz crveno-smeđi lego park. Nevjerojatno, ali Quake 2 je konačno spušio.

Preporučena konfiguracija
- P200MMX
- 3Dfx
- 48 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☑ Modem

PENTAGRAM ECOM COMPUTERS



JAMSTVO 3 GODINE

DOPLATA :
16 NA 32 MB EDO RAM - 99 Kn+PDV
P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 329 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 449 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV



PENTIUM II 233 MMX

MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 MB WD
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.,N.I.
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE
4.999,00 KUNA+PDV

Microsoft Official Dealer

PENTIUM 200 MMX

MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR BELINEA
14",4010, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
3.799,00 KUNA+PDV

NOVO !!!

PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA
I LEASING DO 24 RATE

SIEMENS NIXDORF

CREATIVE
CREATIVE LABS

PENTIUM 233 MMX

MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 233 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
4.099,00 KUNA+PDV

Philips Brilliance® Monitors

BRILLIANCE® HIGH RESOLUTION MONITORS

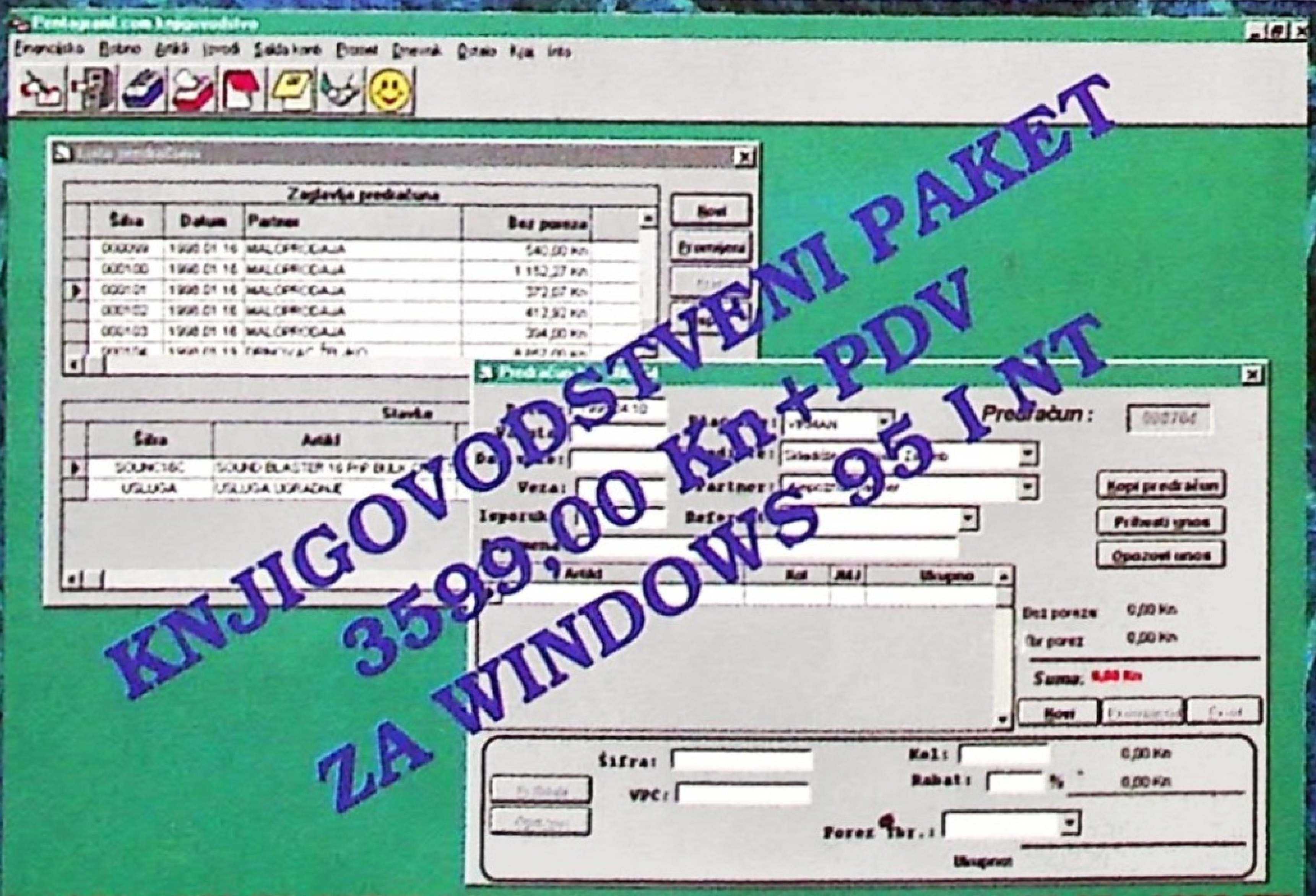


Brilliance 105 | Brilliance 107 | Brilliance 201 | Brilliance 201CS | Brilliance 4500AX

USRobotics



EPSON Stylus COLOR 600



ROBNO -1999 KN, ROBNO I PROIZVODNJA - 2299 KN, MANAGER 98 - 1999 KN,
FINANCIJSKO - 2499, KNJIGOVODSTVENI KOMPLET I - 3599 KN.
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET II - 5399 KN.
BLAGAJNA - 999 KN, PLAĆE - 1399 KN

HEWLETT PACKARD



PC KASE

CHERRY TOSHIBA

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

HINLA



Igraonica WarCraft, uz inače bogat sadržaj, za kraj školske godine priprema natjecanja u Warcraftu 2, FIFA-i 98, Quakeu, Red Alertu i drugim hitovima. Prijave do 15. srpnja 1998. Posjetite nas, provjerite zašto smo tako popularni i postanite član naše igraonice - odigrajte nešto u klupskoj atmosferi na našim brzim Pentiumima s 32 MB memorije. Sigurno smo da smo pravo osvježenje za ljeto koje je pred nama jer kod nas nikada nije vruće niti dosadno. Onda? Što čekate?

Info

Ime kluba: WARCRAFT GAMEZONE
Adresa: Kneza Mislava 24, Vinkovci
Tel: 032/33 40 40
E-mail: warcraftgamezone@usa.net
http://members.xoom.com/WarCraft
Radno vrijeme: 9 - 21
Kapacitet: 8 Pentiuma, 32 MB

HINLA

BUBA

Brajkovićev prilaz 6, Zagreb
Tel: 01 65 51 470
E-mail: multime1@tel.hr
Radno vrijeme: 9 22

Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjutorski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dođite i isprobajte simulacije leta i vožnje !

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Electronic Entertainment Expo ili jednostavnije E3 pravi je raj za sve obožavatelje računalne zabave, događaj godine zbog kojeg se isplati živjeti. Svi ljudi uključeni na bilo koji način u veliki lanac elektroničke zabave, od proizvođača do izdavača jednostavno su morali biti ondje. Iako nismo bili na sajmu E3, *Damir Đurović* vam donosi iscrpni sažetak najbitnijih novosti koje su tamo bile predstavljene.

E3 REPORT





Poslužit ću se riječima našeg **Patrika Pecingera**: za sve nas fanatične obožavatelje računalnih igara postoje tri važna događaja u godini a to su Božić, Nova godina i, naravno, jedan i jedistveni E3. Niste li baš zagriženi fanatik računalne zabave, objasnit ćemo ukratko što je E3. To je jedinstvena konvencija elektroničke zabave gdje se okupljaju tvrtke koje se bave najrazličitijim oblicima i podvrstama zabave, a nama su nazanimljivije one najzastupljenije - proizvođači i izdavači računalnih igara. Konvencija traje tri dana, ove godine od 28. do 30. svibnja u Atlanti, tijekom kojih nazočne tvrtke nastoje nadmašiti jedna drugu vrhunskom prezentacijom (ili jednostavno prostorom) proizvoda što ih kane izbaciti na tržište u skoroj budućnosti. Treba napomenuti i važnju činjenicu da E3 nije otvoren za javnost, pravo pristupa imaju samo novinari i oni iznad 18 godina. Nažalost, igrom slučaja ove godine nitko iz našeg uredništva nije otišao na E3, zbog čega smo stvarno razočarani, ali vam barem za iduću godinu možemo 100% potvrditi i naše pojavljivanje na tako važnom skupu. E3 je završio te, pregledavši tko je i što pripremio za ovu i sljedeću godinu, možemo reći: na konvenciji je pokazano više od 1600 najrazličitijih proizvoda (a bilo je tu svega, od jednostavnih na brzinu sklepanih arkadica pa do 3D avantura izvanredno visoke kvalitete). U ta tri dana glamura i zabave na E3-u su dominirale svojim prezentacijama vodeće tvrtke poput Electronic Artsa, Activisiona, GT Interactive te konzolaška trojka iz Nintenda, Sonyja i Sege međusobno se natječući u veličini izložbenog prostora. Ne znamo tko je pobijedio, ali nijedan prostor nije bio manji od prosječnog nogometnog igrališta. Ipak, među konzolašima je ovaj put dominirala Sega svojom novom konzolom stoljeća, Dreamcastom. Među žestokom konkurencijom našli su se i proizvođači 3D ubrzavačkih video kartica prestižući jedni druge ljepotom i kvalitetom vatrometa čiji su specijalni efekti prikazivani na nekolikometeraskim ekranima razbacanim po brojnim dvoranama. Svojim velikim proizvodnim linijama od nekoliko desetaka igara iznenadili su nas mnogi izdavači, pa čak i Electronic Arts te Activision, od kojih smo ionako navikli slušati velike brojke (uglavnom o uloženim financijskim sredstvima ali i količini računalnih igara). Među velikim izborom igara u razvoju prevladavale su najrazličitije 3D pucačine - Unreal je konačno pokazan u finalnoj verziji, dugo očekivani Half-Life, Sin i Daikatana su također prezentirani u uznapredovalim stadijima razvoja te bi se nakon brojnih obećanja konačno trebali pojaviti



Svaka je tvrtka svoje proizvode željela pokazati u najvećem sjaju i to na potpuno jedinstven način. Nekima, poput Nintenda, to nije ni bio problem jer su zakupili prostor veći od nogometnog igrališta. Koliko je samo vremena potrebno jadnim novinarima da obiđu barem važnije štandove.



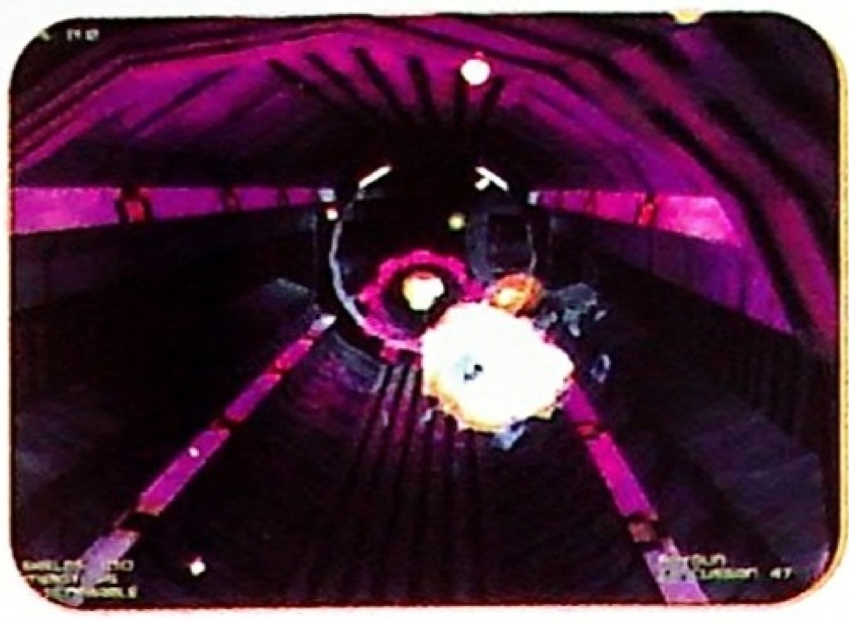
Ovako nekako izgleda dan prije otvaranja konvencije; gomile kutija razbacane su po već zakrčenim prostorima dvorana, neke tvrtke u posljednji čas postavljaju svoja izložbena mjesta. Zanima nas samo kako su sve to stigli pospremiti do jutra!?



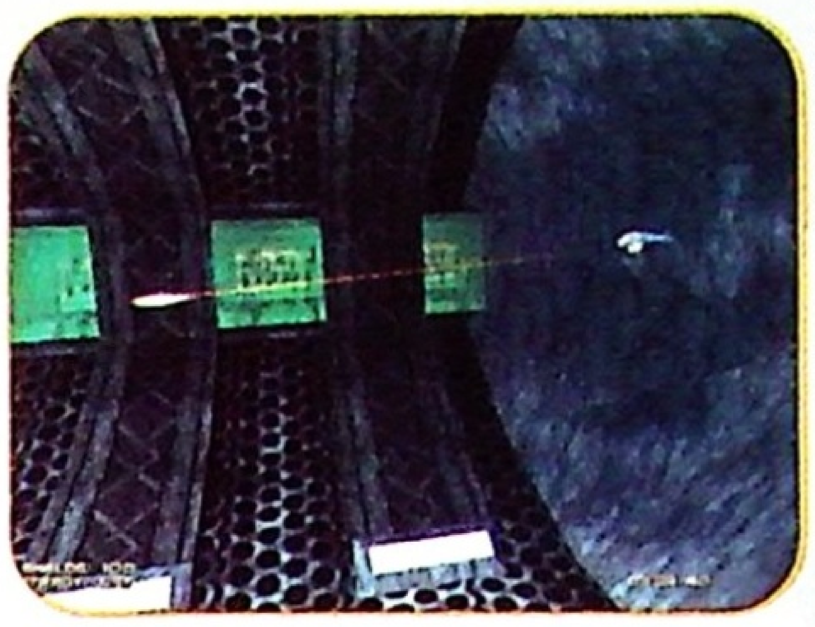




igre Star Trek tematike od kojih svaka predstavlja zaseban žanr - simulacija Star Trek: Klingon Academy, RTS Star Trek: Starfleet Command i avantura Star Trek: Secret of Vulcan Fury. Akcijski žanr je također poprilično zastupljen igrama Kingpin, Messiah, Citizen Kabuto i Heart of Darkness. Ovo je Interplayev dosad najveći nastup na ovako velikim konvencijama poput E3-a, što se može zaključiti već iz broja prezentiranih igara.



Descent 3 će svoju finalnu verziju konačno dočekati krajem godine, no upitna je kakvoća njegovog enginea koji je možda već zastario jer se na njem počelo davno raditi.



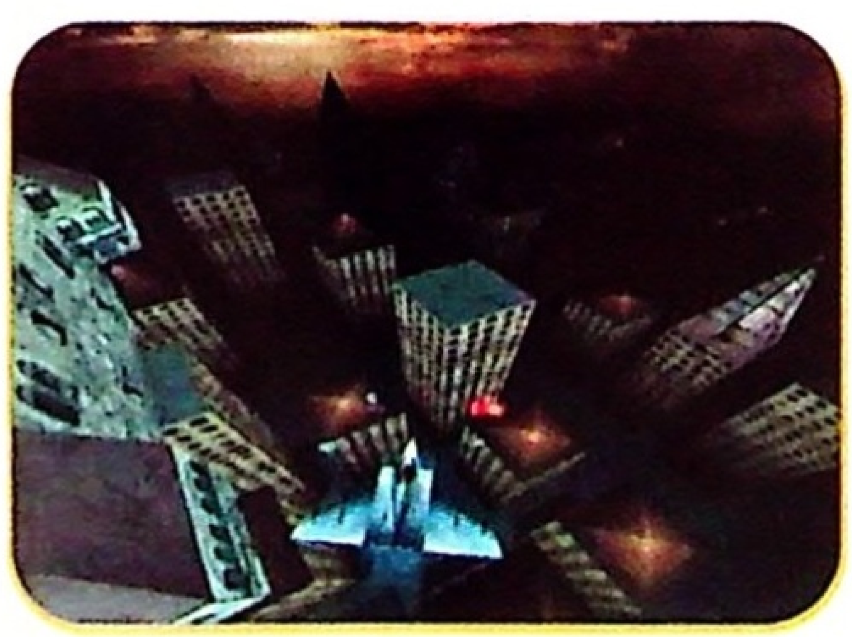
MICROSOFT

Iako se većini nas pri spomenu Microsoftovog imena i asocijacija vezanih uz njih stvara gorak okus u ustima, ipak im moramo priznati da su ove i prošle godine dosta doprinijeli razvoju industrije računalnih igara a na E3-u pokazali da će ogranak interaktivne zabave u budućnosti još više proširiti. Glavni naslov koji vam unaprijed možemo preporučiti je Age of Empires 2 koji na tržištu možemo očekivati negdje početkom iduće godine. Bez obzira što je to po našem mišljenju njihov najkvalitetniji naslov, ne treba zanemariti velik broj ostalih najavljenih igara. Među njima ističu se Microsoft Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Urban Assaut te on-line RPG Asheron's Call koji svi poklonici toga žanra željno očekuju. Kako stvari stoje, Bill će svojim novim projektima pretrpati kućne trezore u kojima, vjerujemo, više i nema mjesta.





Age of Empires 2, igra koja nosi sve predispozicije za uspjeh, a i slavu prethodnog nastavka koji se vrlo dugo igrao.





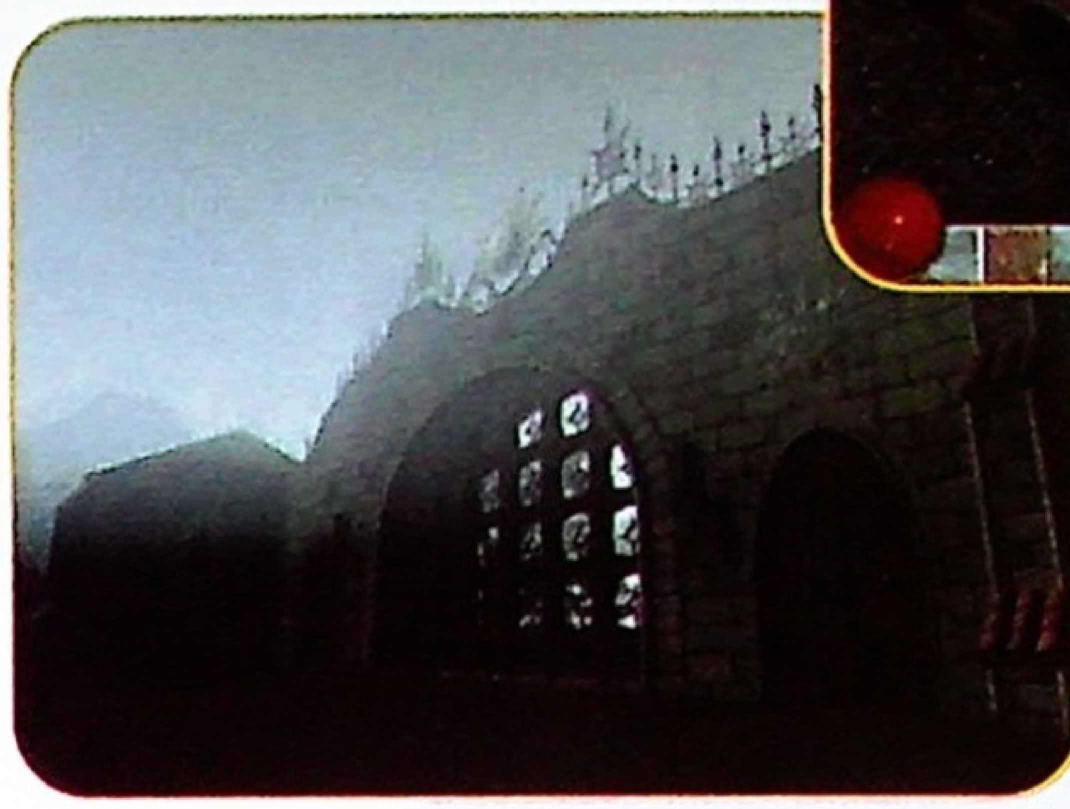
Urban Assault - čini se da će nas Microsoft "iznenaditi" još jednom zanimljivom igrom no nekarakterističnog stila.

BLIZZARD

Na svojem je štandu Blizzard izložio svega dva naslova, ali kako Blizzardu ne treba količina da bi se dokazao i s njima je podigao veliku prašinu, posebno Diablo 2 za koji uporno tvrde kako će se pojaviti krajem godine a glasine kruže da nema nikakvih šansi za to. Druga igra koju su pokazali javnosti novi je Starcaftov expansion pod nazivom Brood Wars.



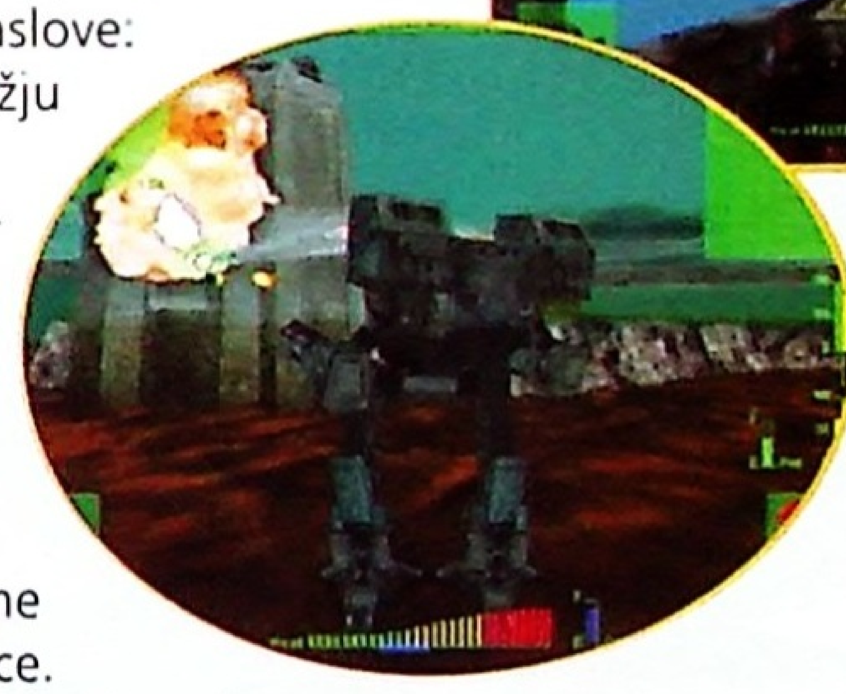
Novi će Diablo biti čak tri-četiri puta veći od svog prethodnika, čisto dovoljno da vas prikuje za računalo na duže vrijeme.



MICROPROSE

Vrlo zapažena karakteristika ovogodišnjeg E3-a je da se skoro svaka tvrtka predstavila određenom skupinom naslovima iste tematike, tj. serijalima (poput Star Warsa čiju je ideju Lucas Arts iskoristio do krajnjih granica). I Microprose je, naravno, poput drugih predstavio takve naslove: u X-COM okružju pojavljuju se dvije igre, simulacija X-COM: Interceptor i 3D pucačina koja rabi Unrealov engine X-COM: Alliance. Drugu skupinu predstavlja takozvani Mech serijal igrama Mechcommander (uskoro će se pojaviti i u našim trgovinama) i simulacija Mechwarrior 3. Od ostalih igara vrijednih spomena, tu su još simulacije European Air War i Falcon 4.0, Top Gun: Hornet's Nest i Gunship 3, zatim Star Trek: Klingon Honour Guard koji je prva 3D pucačina napravljena prema Star Treku a usto rabi i proslavljeni Unreal engine i Civilization multiplayer remake Civilization 2: Test of Time. Neke od nabrojanih igara stvarno će vas iznenaditi svojom kvalitetom, no većina njih će vas prilično razočarati ili ostaviti ravnodušnima.





Dvije zastupljene tematike, Mechwarrior i X-COM, primarni su nositelji Microprosove liste igara od kojih očekuju financijski uspjeh.





su F-16-Viper i Mig-29 Fulcrum, klasične simulacije borbenih zrakoplova za koje se Novalogic specijalizirao. Između njih postoji velika sličnost u tehničkoj izvedbi - obje rabe sličan engine, što uopće nije čudno s obzirom da bi se istodobno trebale pojaviti na tržištu.









Raznolikost, brojnost ali i kvaliteta proizvoda vrline su koje rijetko možemo naći među izdavačima i proizvođačima računalnih igara, srećom uvijek postoje iznimke poput Electronic Artsa.

ELECTRONIC ARTS

Uz Activision, među izdavačima se sa svojih dvadesetak naslova najviše isticao Electronic Arts i njegovi poznati ogranci Origin, Bullfrog, Janes i ostali. No, pobrojimo ukratko važniji dio igara u kojima ćemo uživati tijekom ove i sljedeće godine. Iz Origina stiže Ultima: Ascension, deveti i posljednji nastavak Ultima serijala, iz Bullfroga tu je već najavljeni Populous: The Beginning i konačno potvrđeni Dungeon Keeper 2 koji će briljirati u potpunoj 3D grafici. Iz Janesa, EA-ovog ogranka specijaliziranog za simulacije, stižu dvije nove poslastice za prave obožavatelje zrakoplovnih simulacija - World Air Power: Israeli Air Force i Fighter Legends: Europe 1944, te pomorska simulacija Jane's Fleet Command. Osim nabrojanih igara, važno je još spomenuti u Hackeru već nekoliko puta najavljivani Sim City 3000, Alpha Centauri (u suradnji s Firaxisom), StarCon (u suradnji s Accoladeom) te brojne druge igre o kojima se već čulo ili će se tek čuti.



ACTIVISION

- div među divovima

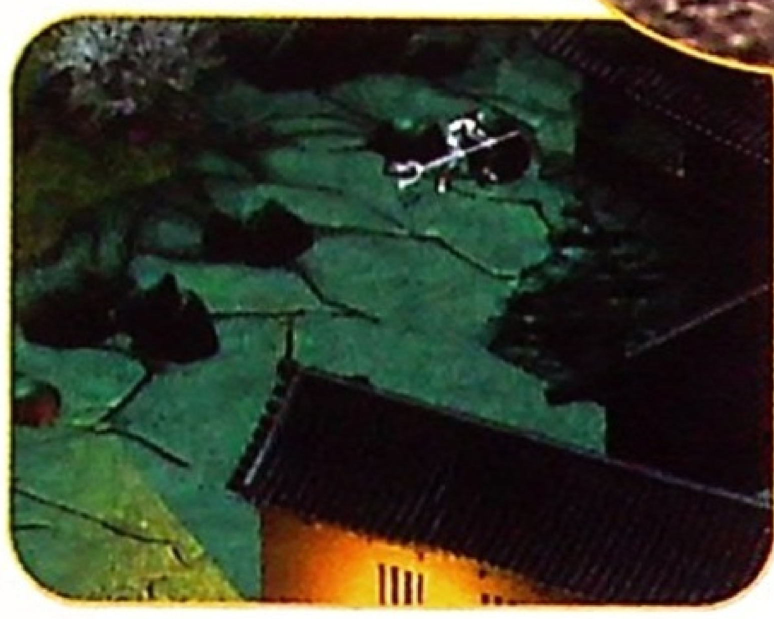
Ako itko na tržištu može konkurirati Electornic Artsu, vodećem svjetskom izdavaču, onda je to Activision. Što nam to oni spremaju u skoroj budćnosti? Hm, da vidimo, tu su neke igre sumnjivog imena: Beneath, Vigillante 8 (pročitajte recenziju u ovom broju), Third World, Legend of the Five Rings, Dark Regin 2 (zasad samo glasina), nastavak famoznog Interstatea '76, luđačka igra puna akcije Interstate '82, simulacija Fighter Squadron koju najavljujemo na stranicama vašeg najdražeg časopisa za računalne igre (hmm, koji bi to mogao biti!?), ah da tu je i Quake 3, o kojem se još uvijek šuti (no propjevat će oni uskoro), Heretic 2... Zar vam to nije dosta? Meni je, zato ću tu stati s nizanjem zanimljivih igara na kojima Activision pažljivo radi i na "pametniji" način utrošiti svoje slobodno vrijeme.





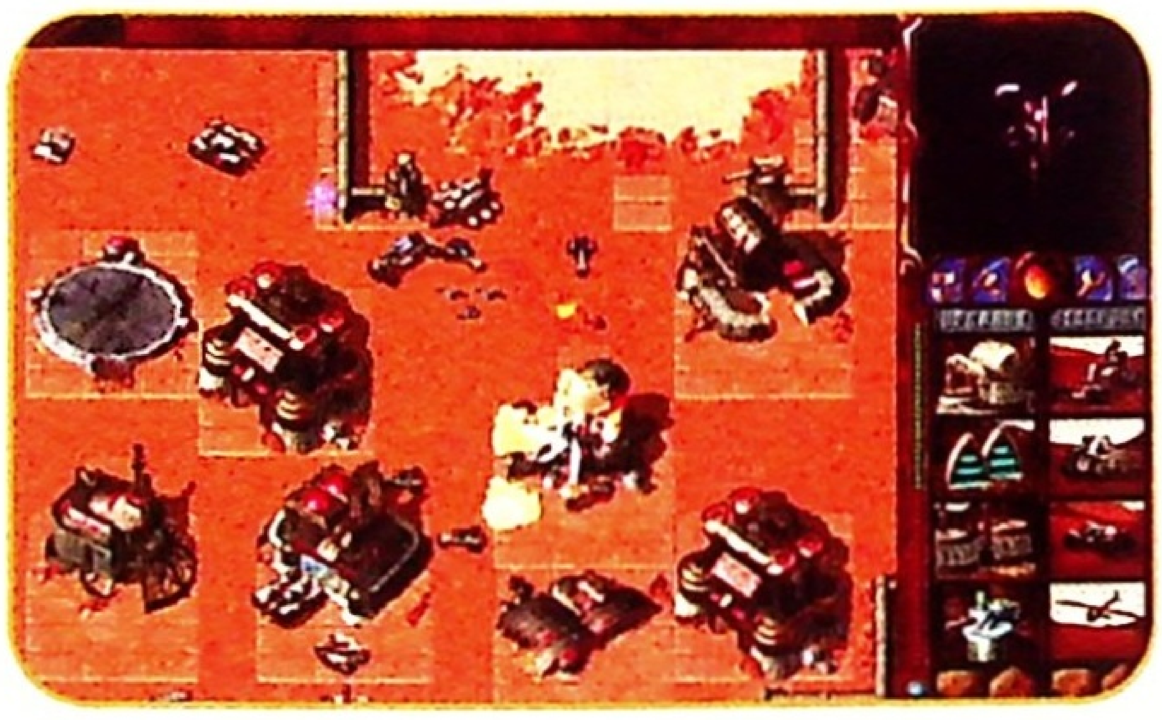


Posljednjih mjeseci iz Activisiona neprestano stižu brojna iznenađenja u vidu izvrsnih igara i novih projekata koji će pomaknuti granice računalne zabave, ni na E3-u se nisu mogli odreći te navike.



WESTWOOD

Vjerojatno ste već primijetili na naslovnici novog Hackera da oba Special Reporta RPG Lands of Lore 3 i RTS Comand&Conquer: Tiberian Sun stižu od iste tvrtke. Da, tako je , nismo mogli odoljeti a da vam ne pokažemo kakve krasote Westwood sprema do kraja godine. Osim tih dvaju naslova, Westwood je na E3-u prezentirao i remake poznatog RTS-a Dune 2000 koji je bez ikakvih problema zadivio svu tamošnju publiku.



Dune 2000, remake igre Dune 2, prvog pravog RTS-a zaslužnog za stvaranje tog žanra koji danas svi kloniraju.



INTERPLAY

Čak sedamnaest igara ove godine prezentirao je Interplay na E3-u. Zahvaljujući našem pomnom praćenju događaja u industriji računalne zabave, za većinu njih ste već čuli, no pobrojit ćemo one važnije. Kolonu predvodi Descent 3 i njegov brat po oružju Descent: Freespace koji će se suprostaviti novonastaloj konkurenciji Forsakena, odmah iza njih slijede RPG-ovi Fallout 2 i Baldur's Gate, te tri zanimljive



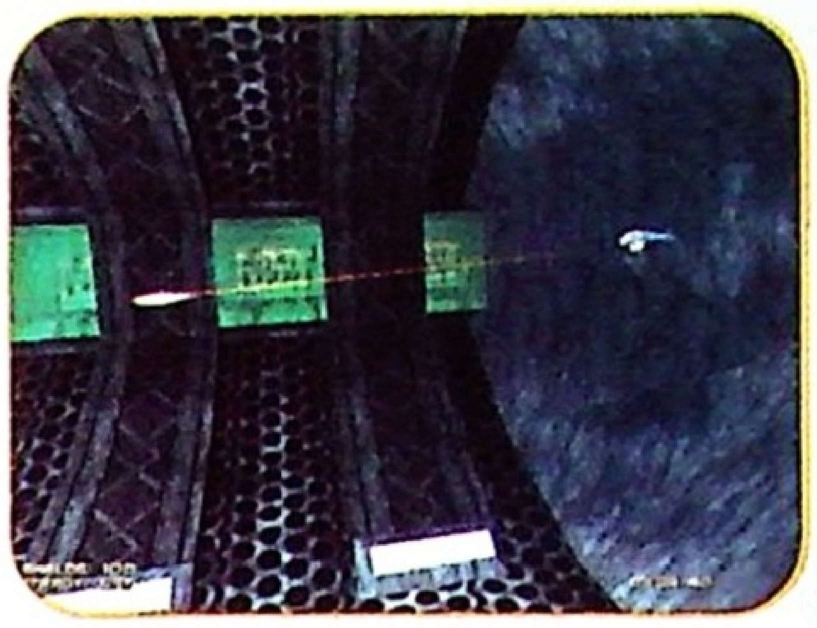


Glavne uzdanice Interplayevog RPG odjela Black Islea su futuristično osmišljen Fallout 2 i Baldur's Gate predstavnik klasičnih AD&D RPG-ova.

igre Star Trek tematike od kojih svaka predstavlja zaseban žanr - simulacija Star Trek: Klingon Academy, RTS Star Trek: Starfleet Command i avantura Star Trek: Secret of Vulcan Fury. Akcijski žanr je također poprilično zastupljen igrama Kingpin, Messiah, Citizen Kabuto i Heart of Darkness. Ovo je Interplayev dosad najveći nastup na ovako velikim konvencijama poput E3-a, što se može zaključiti već iz broja prezentiranih igara.



Descent 3 će svoju finalnu verziju konačno dočekati krajem godine, no upitna je kakvoća njegovog enginea koji je možda već zastario jer se na njem počelo davno raditi.



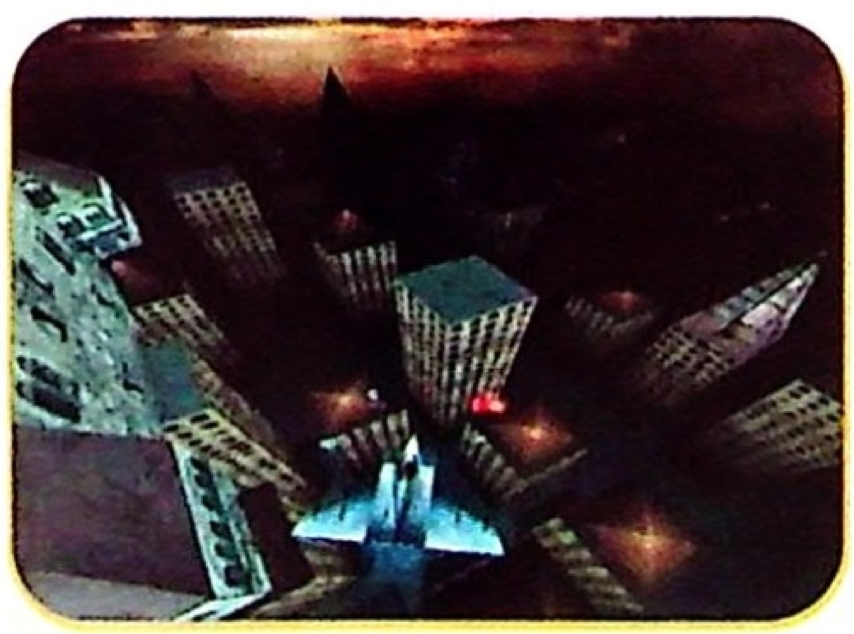
MICROSOFT

Iako se većini nas pri spomenu Microsoftovog imena i asocijacija vezanih uz njih stvara gorak okus u ustima, ipak im moramo priznati da su ove i prošle godine dosta doprinijeli razvoju industrije računalnih igara a na E3-u pokazali da će ogranak interaktivne zabave u budućnosti još više proširiti. Glavni naslov koji vam unaprijed možemo preporučiti je Age of Empires 2 koji na tržištu možemo očekivati negdje početkom iduće godine. Bez obzira što je to po našem mišljenju njihov najkvalitetniji naslov, ne treba zanemariti velik broj ostalih najavljenih igara. Među njima ističu se Microsoft Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Urban Assault te on-line RPG Asheron's Call koji svi poklonici toga žanra željno očekuju. Kako stvari stoje, Bill će svojim novim projektima pretrpati kućne trezore u kojima, vjerujemo, više i nema mjesta.





Age of Empires 2, igra koja nosi sve predispozicije za uspjeh, a i slavu prethodnog nastavka koji se vrlo dugo igrao.



Urban Assault - čini se da će nas Microsoft "iznenaditi" još jednom zanimljivom igrom no nekarakterističnog stila.

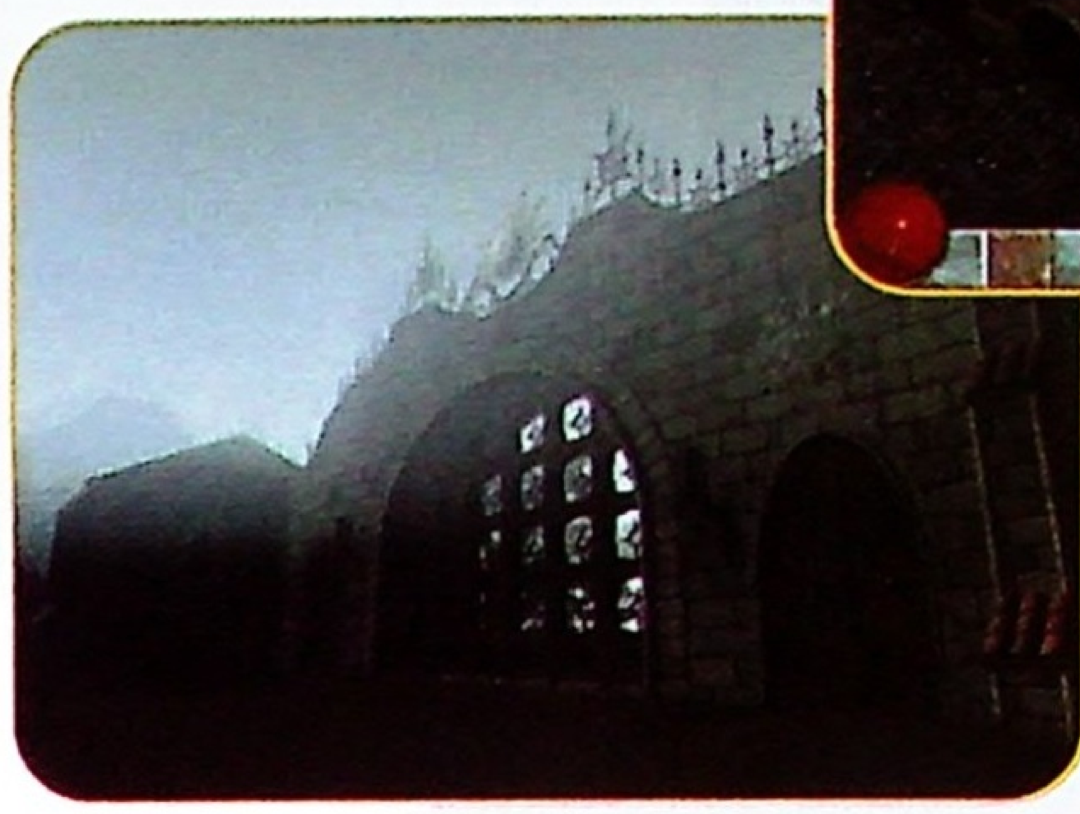


BLIZZARD

Na svojem je štandu Blizzard izložio svega dva naslova, ali kako Blizzardu ne treba količina da bi se dokazao i s njima je podigao veliku prašinu, posebno Diablo 2 za koji uporno tvrde kako će se pojaviti krajem godine a glasine kruže da nema nikakvih šansi za to. Druga igra koju su pokazali javnosti novi je Starcaftov expansion pod nazivom Brood Wars.



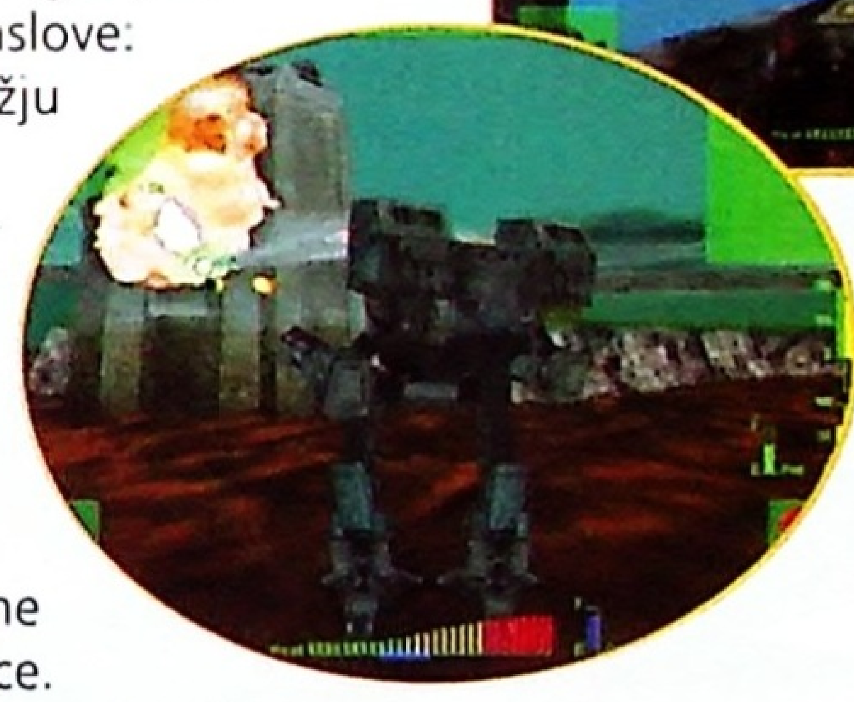
Novi će Diablo biti čak tri-četiri puta veći od svog prethodnika, čisto dovoljno da vas prikuje za računalo na duže vrijeme.



MICROPROSE

Vrlo zapažena karakteristika ovogodišnjeg E3-a je da se skoro svaka tvrtka predstavila određenom skupinom naslovima iste tematike, tj. serijalima (poput Star Warsa čiju je ideju Lucas Arts iskoristio do krajnjih granica). I Microprose je, naravno, poput drugih predstavio takve naslove: u X-COM okružju pojavljuju se dvije igre, simulacija X-COM: Interceptor i 3D pucačina koja rabi Unrealov engine X-COM: Alliance. Drugu skupinu predstavlja takozvani Mech serijal igrama Mechcommander (uskoro će se pojaviti i u našim trgovinama) i simulacija Mechwarrior 3. Od ostalih igara vrijednih spomena, tu su još simulacije European Air War i Falcon 4.0, Top Gun: Hornet's Nest i Gunship 3, zatim Star Trek: Klingon Honour Guard koji je prva 3D pucačina napravljena prema Star Treku a usto rabi i proslavljeni Unreal engine i Civilization multiplayer remake Civilization 2: Test of Time. Neke od nabrojanih igara stvarno će vas iznenaditi svojom kvalitetom, no većina njih će vas prilično razočarati ili ostaviti ravnodušnima.





Dvije zastupljene tematike, Mechwarrior i X-COM, primarni su nositelji Microprosove liste igara od kojih očekuju financijski uspjeh.









Nažalost, još uvijek ne možemo vjerovati Sierrinom obećanju da će se Half-Life pojaviti ovoga ljeta. A kako bismo i mogli, s obzirom na broj dosadašnjih odgađanja.

SIERRA

Sierra, pravi hiperproduktivac, također je nastojala na najbolji način predstaviti svoje buduće proizvode. Među naslovima je i gomila smeća, na što smo od Sierre već navikli otkako se okrenula hiperprodukciji igara. Ipak, osvješteniji dio Sierrino menagmenta zadržao je dio tradicije izdavanja kvalitetnih avantura kakvima je tvrtka svoj život i započela, te avanture su: Gabriel Knight 3, Quest for Glory 5 i King's Quest: Mask of Eternity (o njima ste već dosta informacija dobili u prijašnjim brojevima). Slabije upućenima samo su avanture Sierrini kvalitetniji naslovi, ali srećom, to je potpuna zablida - tu se krije još i zanimljiva 3D pucačina Half Life, za koju se stvarno molimo da konačno izađe u prodaju (po nekim izvorima, to će se dogoditi tijekom ljeta), treći nastavak navodno uspješne strategije Caesar i prva interaktivna igra, simulacija, napravljena po uzoru na futurističnе Bablyon 5 TV serijale. Za fanatične ljubitelje velikih brzina i mirisa spaljenih guma spremaju se Grand Prix Legends i NASCAR racing 3 koje nikako ne smiju propustiti. U nešto daljoj budućnosti ogranak Sierra FX (prije Yosemite Entertainment) sprema niz igara posvećenih remek-djelima utemeljitelja fantastičnog žanra kakvog danas poznajemo, Tolkienu i njegovim romanima Lord of The Rings, Hobbit i ostalima. Uskoro bi se u prodaji trebali naći i još neki nekoliko puta odgađani naslovi: Starsiege (Eearthsiege 3) i Police Quest SWAT 2. Nabrojani niz proizvoda tek je mali dio iz hrpetine igara koje se barem nekim elementima ističu iznad tržišnog prosjeka, o ostalim naslovima progovorit ćemo u sljedećim brojevima.

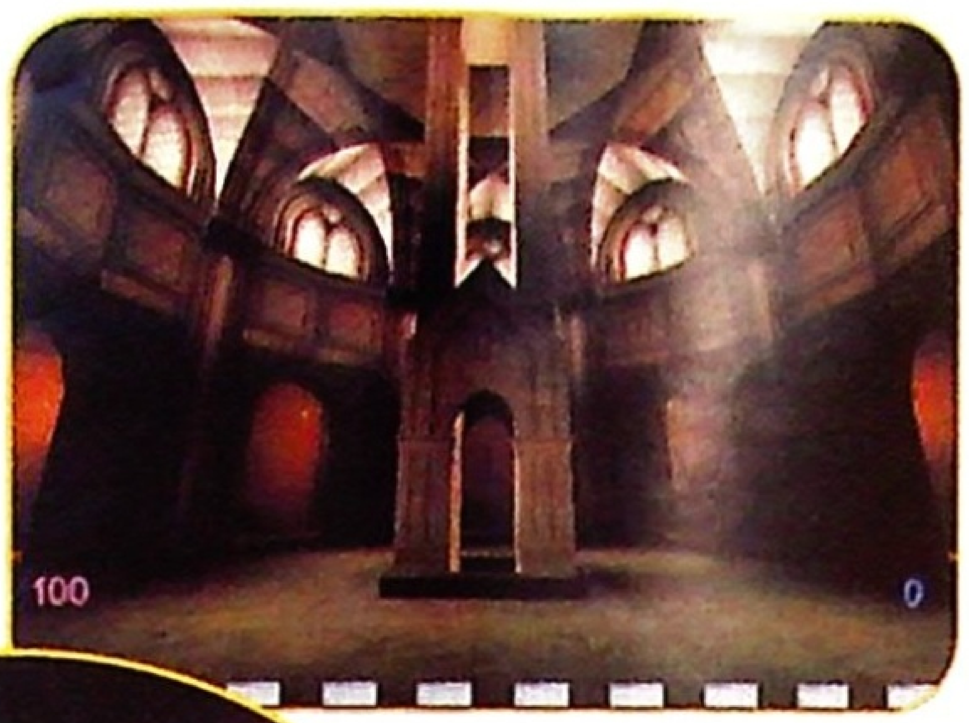


Zavjere, misteriji, ubojstva, Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of the Damned ih ima sve; ako imalo cjenite avanturistični žanr, ovu ćete igru poželjeti na policama svoje kućne kolekcije.



GT INTERACTIVE

Dosad se GTI svojim radom nije uspio izdići u svijetu računalne zabave iako su neke igre imale i uspješnih trenutaka. Nedavnom navodnom kupnjom Virgina i izdavanjem Unreala koji nas je zapanjio svojom igrivošću i ljepotom grafike stvari bi u GTI-u mogle krenuti u pozitivnom smjeru, što potkrepljuje i činjenica da su na E3-u prikazali malen ali odabran broj potencijalnih hitova. Nakon što je izašao Unreal, tijekom godine uslijedit će niz igara istog žanra - 3D pucačina od kojih nas najviše interesira 3D Realmsov Duke Nukem Forever i Prey, Monolithov Blood 2, Legend Entertainmentov Wheel of Time (također rabi Unreal engine) te Reality Bytesov Dark Vengeance najavljen u prošlom broju Hackera. GT Interactive je velik izdavač Playstation naslova, što je ponovno potvrdio tijekom konvencije najavivši niz naslova za tu konzolu; neki od njih su Oddworld: Abe's Exodus (koji bi se trebao pojaviti u PC inačici), Streak, Deadball Zone i drugi.





Nakon Unrealovog uspjeha, uslijedit će niz igara zasnovanih na njegovom superiornom grafičkom engineu, jedna od prvih je RPG Wheel of Time koji za GTI razvija Legend Entertainment.

EIDOS INTERACTIVE

Od Eidosovih je naslova najviše medijske pozornosti dobio Tomb Raider 3, o kojem smo nešto detaljnije progovorili na stranicama Info rubrike. Tijekom E3-a, Eidos je pripremio još jedno iznenađenje zahvaljujući programerima iz Londona: preko golemog ekrana, pomoću računalne tehnologije novinari su mogli intervjuirati interaktivnu gospođicu Laru Croft koja je s njima popričala malo o svojoj budućnosti i o tome tko će je glumiti u filmu Tomb Raider. Među hrpicom naslova našla se i napola dovršena Daikatana koja bi svjetlo dana "vjerojatno" trebala ugledati najesen. Poglede brojnih posjetitelja privukao je i ostatak Eidosovih naslova - Urban Chaos, Omikron, Thief: The Dark Project, Revenant te još jedan naslov iz Ion Storma, RPG igra Anachronox. Svojim proizvodima Eidos će ove godine biti velika konkurenciju ostalim izdavačima, što ćemo najbolje vidjeti tijekom zimskih praznika kada, uostalom, izlazi Tomb Raider 3.





Nakon dvije godine čekanja, Daikatana bi se ipak konačno mogla pojaviti ove jeseni, no mogućnosti odgađanja nisu isključene.

ostali

Od bar još tisuću ostalih prezentiranih igara, našu pažnju posebno je zaokupio 3DO sa nastavcima Heroes of Might&Magica i Uprisinga, SSI sa serijom proizvoda posvećenom Warhammer 40.000 svijetu, Blue Byte nastavkom Settlersa i Incubation Mission Packom te Dreamworks Interactive sa fantastičnim Trespasserom. Među vrlo inovativnim proizvodima našla se Lionheadova strategija Black&White - još jedna igra "bogovske" tematike, ali drukčijeg pristupa od onog na koji smo navikli. Još zapaženiji je bio Virgin s naslovima Recoil, 3D RPG Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness i simulacijom F-16 Agressor. Među predstavnicima vizualno najatraktivnijih igara našao se mali ali superiorni Rage Software s dva nova naslova: Expandable i Hostile Wars koji će poput svog prethodnika Incominga pokazati maksimalne mogućnosti 3D kartica. Među tvrtkama koje se proizvode igre za video konzole posebno se istaknuo Nintedno s dva žarko očekivana naslova: arkadicom Banjo-Kazooie i RPG-om Legend of Zelda: Ocarina of Time. Inače, iznenađujuće je koliko se velik broj novih malih programerskih kuća ove godine pojavio na E3-u. U većini njih rade poznata lica koja su napustila svoje matične tvrtke u potrazi za boljim životom, a iz strašno velikog broja istih istaknuli su se Stainless Steel Studios čiji osnivač je odgovoran za uspjeh Age of Empiresa te Nihilistic u kojem rade ljudi koji su radili na stvaranju Jedi Knighta. Naravno na E3-u su se pojavili i brojni drugi kvalitetni i zanimljivi naslovi koje ipak, nažalost, nemožemo strpati na stranice ovoga članka no budite sigurni da ćemo vas o njihovom razvoju redovito izvješćavati u narednim brojevima ovog krasnog časopisa.

SSI nastavlja s igrama temeljenih na Warhammer 40.000 svijetu. Trenutno rade na dvije igre koje pripadaju strategijskom žanru, iako se u velikom broju obilježja razilaze.





Red Orbov povratak hita Prince of Persia 3D izazvao je oduševljenje među brojnim poklonicima serijala koji je karakterističan po visokoj igrivosti.





Vrirginova 3D pucačina nije bila među najzapaženijim igrama, no ipak je uspjelda pobuditi zadovoljavajući interes koji će doprinijeti marketinškoj kampanji.









Genijalni 3D izdanak Jurassic Park serijala igra iz Dreamworks Interactiva. Sve je tu: napetost, dobra grafika, dinamična priča.

E3 HARDWARE

Patrik Pencinger

Što je novoga u svijetu igračkog hardvera





VOLANI I PEDALE

Ove je godine na E3-u bilo više volana nego svih ostalih vrsta kontrolera. Kvalitetni volani i papučice prestali su biti egzotična oprema koju ste dosad mogli vidjeti samo kod ljubitelja utrka.

CH Products najavljuje jeftiniju verziju svoje trkaće opreme po cijeni od samo 59$. Riječ je o ogoljenom upravljaču s gumenom drškom i nekoliko gumba. I papučicama je također snižena cijena, pa onda i kvaliteta. No sve u svemu, i ove bi verzije trebale zadovoljiti svakog prosječnog ljubitelja simulacija utrka.

ACT Labs u svojoj trkaćoj ergeli nude nove force feedback i obične modele ispod 100$. ACT Labsov Force RS bio je najjeftiniji FF volan na cijelom sajmu. Uz odličnu kontrolu, na raspolaganju vam je sedam programabilnih gumba i četverosmjerni digitalni upravljač smjera. FF opcija uvelike poboljšava osjećaj vožnje, a borba s fizičkim karakteristikama vozila bit će novi izazov za igrača. Ono po čemu se ACT Labsov volan razlikuje od ostalih je njegova kompatibilnost s različitim platformama. Jednostavnom zamjenom kazete koju utaknete u stražnju stranu volana korisnik može postići kompatibilnost sa PSX-om, SEGA Saturnom i N64. Ako se i pojavi neka nova perspektivna konzola (Dreamcast), pojavit će se odmah i nova kaseta ACT-a jamčeći kompatibilnost.

Thrustmaster je najavio tri nova volana (i papučice) koji će zamijeniti njihove trenutačno aktualne modele. Grand Prix 1 bit će zamijenjen NASCAR Super Sport volanom, a cijena će mu biti 70$. Malo ozbiljnijim vozačima namijenjen je NASCAR Sprint volan, koji zamjenjuje Formulu T2, a od jeftinijeg se modela razlikuje po boljoj izradi i većim papučicama. Cijena: oko 100$. Za ovisnike o vožnji predstavljena je i perjanica nove serije NASCAR Force GT. Podržava FF u cijelosti, a prvi modeli očekuju se u prodaji do rujna.

Saitek je na E3-u predstavio svoje nove R4 volane, jedan s FF podrškom i jedan bez nje. Za razliku od konvencionalno dizajniranih volana, Saitekovi su više kockasti (oblik koji je, navodno, dobiven križanjem volana formule i volana Nascar automobila). Mjenjanje brzina je riješeno dvojako: pomoću palice pokraj volana ili gumbima iza baze volana. Saitekovi novi modeli primjenjuju novu Ratio Digital tehnologiju koja rabi procesor unutar joysticka da odredi položaj volana i stvori signal koji se šalje kompjutoru, što će digitalne signale ubrzati do 2.5 puta, a analogne čak 8 puta! Važno: Saitekov FF joystick kompatibilan je s Microsoftovim FF standardom kojem je budućnost mnogo izvjesnija nego ostalima! Predviđene cijene su 119$ i 199$ za model s Force Feedbackom. Prodaja počinje u rujnu...

JOYSTICI

Palice za igru su među nama najduže od svih vrsta kontrolera. Kako su proizvođačima već presušile ideje o novim modelima, opet su perjanica ponude bile FF palice... No, prilično se govorkalo o prelasku joysticka na USB (Universal Serial Bus) port. Glavna prednost ovog novog sučelja je potpuni plug'n play. USB ima mnogo veću propusnost od klasičnog joystick sučelja, do 12 MB/s., što bi trebalo iskorijeniti bilo kakvo čekanje između zadavanja komande na palici i odgovora na ekranu. Još jedna zgodna mogućnost je igranje s više igraćih palica bez potrebe za različitim splitterima signala. Pošto USB podržava maksimalno 128 uređaja, moći ćete imati istodobno priključene sve svoje igraće palice.



Thrustmaster je predstavio neke nove palice pa, iako ih se nije moglo vidjeti, informacija je bilo mnogo. Prva od njih je First Fighter, palica za dvije ruke, posebno korisna u različitim pucačinama i arkadama. Kockastog je oblika i ima drške sa svake strane. Držite je u zraku, a naginjanjem na određenu stranu krećete se ekranom. Kažu da bi ovo trebala biti najbolja Quake igraća palica...



Saitekovo novo čudo mnogo obećava. Riječ je o ergonomskoj igraćoj palici Cyborg 3D. Dizajnirana je da riješi probleme neudobnih i neupotrebljivih igraćih palica za ljevake. Palica je u cijelosti konfigurabilna, može se namjestiti za raličite veličine ruke, nagiba i veličine palca... Osim konfigurabil-



nosti, Cyborg 3D nudi izdašan izbor kontrola: osmosmjerni hat-switch, deset gumba, 3D-twist funkciju i throttle kontrolu.

Logitech je jedini predstavio FF igraću palicu. Riječ je o posebnoj verziji njihove Wingman Extreme Digital igraće palice nazvane jednostavno Wingman Force. Zahvaljujući preciznijoj mehanici, osim divljačkih povlačenja palice, Logitechov model obećava iznimno precizna podrhtavanja do same granice osjeta. Zahvaljujući posebnoj tehnologiji, moguće je postići čak 200 vibracija u sekundi (pa će, primjerice, efekt podrhtavanja motora kod vožnje automobila, biti poseban za svaku vrstu automobila). Uz cijenu od 150$ obećan je i bundle od 3-5 uglavnom cijelih igara.



3D HARDVER

nVidia, kompanija koja nam je donijela odlične Riva 128 i Riva ZX čipove prezentirala je svoj novi čip Riva TNT! Iako je nVidia imala malen štand, itekako je privukla pozornost tiska jer je novi procesor najavljen prije nekoliko mjeseci primljen kod novinara s velikom nevjericom, naime- govorilo se mnogo o visokim performansama. Svi su morali ovo vidjeti uživo! Većina je napustila početne sumnje čim su vidjeli kako se vrti Motorhead u 1280x1024 u 30+ fpsa. Po sudu mnogih, kvaliteta slike je mnogo bolja od Voodooa 2. I u 2D-u kartica je vrhunska, s maksimalnom rezolucijom od 1600x1200 u 85 Hz pri 16.7 milijuna boja. Zapanjujuće 2D i 3D performanse čine novu Rivu odličnim izborom ove jeseni.





PowerVR predstavio je svoje ubrzivače druge generacije. Očekivana cijena je 99-159$, a performanse u rangu Voodoo 2 kartica. Dotične kartice vrtjele su na Pentiumima 2 dosta igara u 800x600 prihvatljivom brzinom, dok je, primjerice, Unreal bio značajno usporen kad je stavljen u 1024x768. Kvaliteta prikaza je odlična. Na tržištu će kartica biti u osmom mjesecu konkurirajući za mjesto glavnog Voodoo 2 killera.

S3 je odlučio ustati iz mrtvih, na E3-u je predstavio svoj novi Savage 3D čip. Imali su postavljene dvije identične konfiguracije ali jednu sa Savage 3D, a drugu s Voodoo 2 karticom. Turok se u 800x600 vrtio na Savageu 3D nekih 5-10 fpsa brže od Voodooa 2. No, da bi predstavili glavnu novu mogućnost novog čipa, S3-ovci su dizajnirali posebno kompleksan nivo za Quake 2 s mnogo tekstura. Ovdje je Savage 3D jednostavno potukao Voodoo 2. V2 je vrtjela stvar u 18 fpsa, a Savage 3D u 35-40 fpsa!

Rendition jedva da se i pojavio na E3-u . Najavili su suradnju s Fuitsuom na Hercules Conspiracy kartici. Combo Renditionovog V2200 procesora i Fujitsuovog FGX-1 geometrijskog i svjetlosnog procesora trebao bi biti odlično rješenje vlasnicima slabijih sustava jer se gotovo cijelo računanje vrši na kartici, oslobađajući procesor. Doduše, loša je strana ovoga što eventualnom kupnjom bržeg procesora ne dobijate na brzini...

3Dfx je svoje sudjelovanje na E3-u u cijelosti posvetio Vodoou 2. Ništa o novim proizvodima nije javno prikazano. Oni koji su i bili na zatvorenim sastancima morali su potpisati ugovor da neće o onom što budu čuli ništa govoriti a kamoli objaviti... Riječ je bila o Bansheeu, naravno...



POSEBNE NAGRADE E3 '98

Najbolji volan:
ACT LABS Force Racing System, niska cijena, Force Feedback, kompatibilnost... ukratko, odličan izbor!

Najbolji joystick/Flightstick:
Logitech Wingman Force

3D Hardware:
nVIDIA Riva TNT
Pobjednika ove kategorije nije bilo teško predvidjeti. Sljedeća godina pripada Rivi! Samo za usporedbu, 3Dfx Voodoo je također osvojio ovu nagradu, i sada je već postao legenda. Čeka li ista sudbina i Rivu?

Najbolja inovacija:
ACT LABS Force Racing System
Kompatibilnost na više sustava bila je presudna za pobjedu ovog dodatka. Vlasnici PC-a i PSX-a ili N64 i PC-a ili SATURNA i PC-a ili bilo koje permutacije tih sustava dobili su odličan volan!!


TRAXDATA
CD-R
CD-R
CD-RW
DVD-R
OSVOJITE FERRARI F355 Spider
GLOBALNA NAGRADNA IGRA TRAJE OD 1. TRAVNJA 1998. DO 31. PROSINCA 1998.
MUSIC
+BRZA I KVALITETNA USLUGA UMNOŽAVANJA SVIH CD-FORMATA
ZA MALE SERIJE ISPORUKA ZA 24 SATA
CDR4120/ CDRW4260 PRO Series
pisači
TraxTower 3000 / 6000 series
duplikatori
WSP ZASTUPNIK ZA HRVATSKU
M. TARTAGLIE 10, 10 000ZAGREB, Tel.:01/373 12 00; 373 00 11, Fax: 01/ 373 00 12 E-MAIL: wsp@zg.tel.hr

ArA NGC 6397

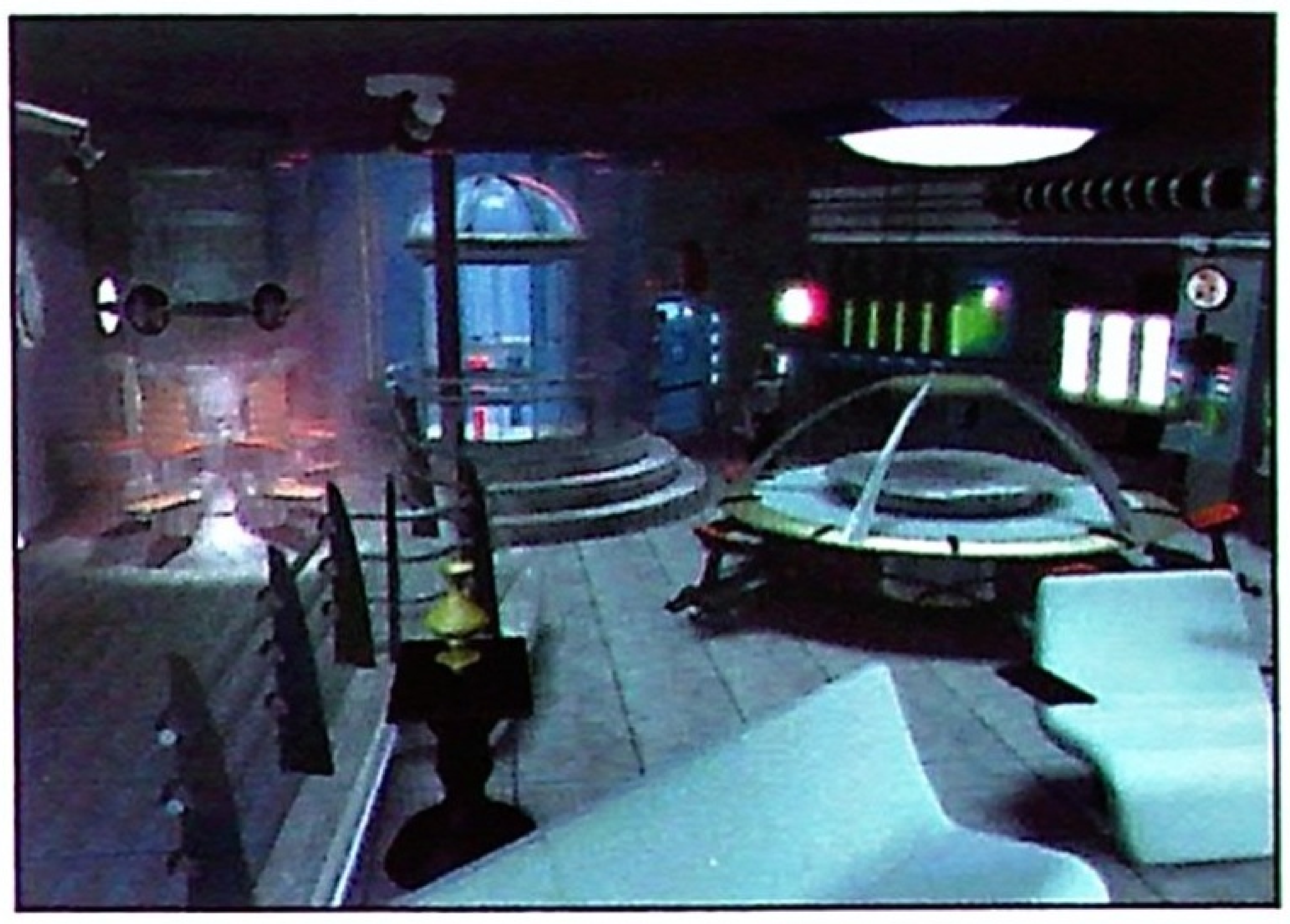


Let the games begin

Budućnost. Na Zemlji nije sve u redu. Vlada trpi kritike i nemiri postaju sve veći. Najednom, pojavljuje se opasan virus. Ljudi postaju manje agresivni. Je li ovo tajni plan neke organizacije za preuzimanjem kontrole nad Zemljom. Vi ste Nate Remus, specijalac koji mora istražiti događaje te nadmudriti svoje protivnike i spasiti svijet od konačnog uništenja. Pročitavši zaplet, nisam mogao vjerovati da ga je čovjek smislio - ovo je najgore što sam dosad vidio. Ali, mislio sam, igra može biti dobra i bez dobrog zapleta (Quake1 i 2 itd). No, nije bilo tako.

The story of my life

Cijela igra je zamišljena kao nekakav klon Cyberie, vjerojatno su autori htjeli postići jednak uspijeh (vremena se ipak mijenjaju) i pobrati velike novce. Sama je igra vrlo površno napravljena. Naime, ne postoji nikakav izbornik i nema save game opcije. Igra je podijeljena na tri dijela i kad prijeđete jedan, možete nastaviti sa sljedećim. Ovo bi bilo u redu za nekakvu arkadu, ali za igru koja se predstavlja kao avanturu i nije baš pohvalno. Vi, kao Nate Remus, imate četiri action moda: hodanje, pucanje, gledanje i razgovaranje. Prvi dio igre, gdje pucate, podsjeća na Rebel Assault, tj ne možete prijeći na sljedeći ekran dok ne ubijete sve protivnike. Stvar donekle popravlja to što možete odabrati put (makar nema neke razlike). Nažalost, najlošiji dio igre je avanturistični dio. Kretanje je napravljeno idiotski, možete se kretati samo od predefinirane točke do druge (je li tko čuo za slobodu kretanja?). Želite li pogledati neki predmet, otvorit će se prozor u kojem će on biti uvećan. To bi bilo odlično kad biste ga poslije mogli i zatvoriti, ali ne. Nakon par takvih prozora kretanje postaje nemoguće i ja sam zamalo poludio tragajući za kombinacijama čišćenja ekrana.



Dialog je još pristojno riješen. Na izbor vam je ponuđeno par rečenica, što je standard u igrama. U zagonetkama morate samo klikati na prekidače i otvarati vrata (nije to baš ni lagano).

Što je najgore, avanturistični dio je zatupljujući i totalno nezanimljiv. Uopće me nije zanimalo tko je stvorio virus i što će biti sa Zemljom. Iritira i to što se pri bilo kakvoj akciji (otvaranja vratiju itd) pojavljuju oni debilni prozorčeki s debilnim animacijama koje debilno utječu na dinamičnost igre (ionako malu). Animacije nisu ni na razini Cyberijinih pa ih je dosadno gledati. Cijela igra nije na razini Cyberie (koja nije ništa posebno), što govori o kvaliteti. Nažalost, u ovoj igri nema šećera na kraju nego ostaje samo gorak okus loše igre. Što je najgore, igra je hardverski zahtjevna pa je ni igrači sa slabijim računalima, koji su i inače zakinuti za nove igre, ne mogu igrati (prije par godina, igra bi bila hit). P166 zahtijeva i WC5 i Quake2 (rade relativno dobro na njem), no to su mnogo zahtijevnije, a bogme, i zabavnije igre te vjerujem da ćete novce radije utrošiti na njih. Igra zauzima malo prostora na hard disku, ali joj ipak treba 150Mb radi temporary fileova (opet su malo pretjerali). Ne znam kako se H+a može predstavljati kao jedan od vodećih multimedijalnih izdavača (je li tko čuo za njih?) kad rade ovako loše igre. I na kraju moja preporuka: čuvajte novce za bolje dane.

Goran Lovrek

ArA NGC 6397

Proizvođač *Artech*
Izdavač *H+a Entertainment*

Ako baš nemate pametnijeg posla, nabavite ovu igru, ali veću ćete si uslugu učiniti ako je preskočite

44

Preporučena konfiguracija
- P166
- 32 Mb

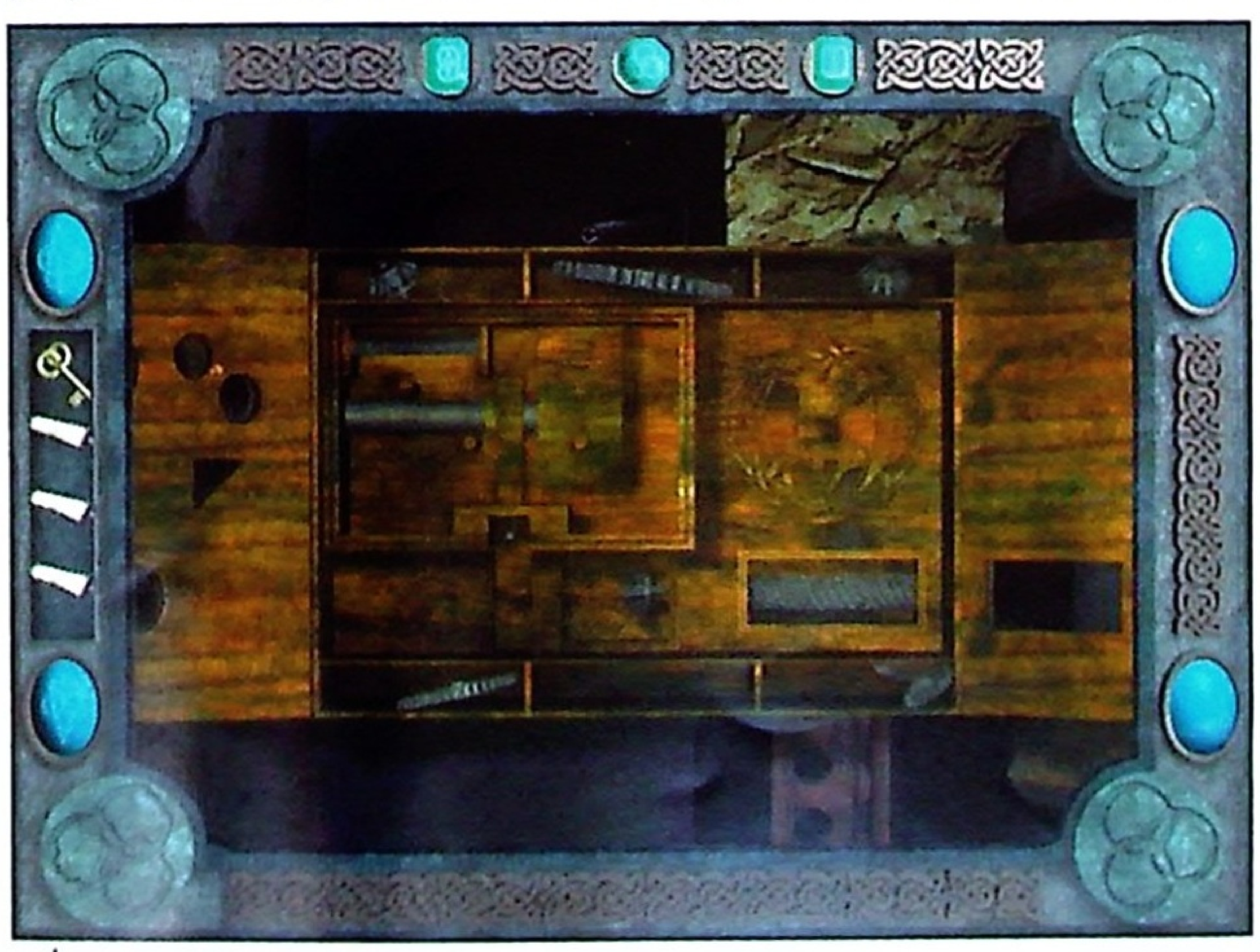
Platforma
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

Celtica

Davno, davno, izvanzemaljska je rasa došla na Zemlju i ostavila tajne Celtice. Na vama je da ih otkrijete i pronađete prolaz u svijet izvan granica vremena i mašte. Moram priznati da ovako glup zaplet nisam vidio već duže vrijeme, ali što je, tu je. Na početku ste na nepoznatom otoku i nije vam baš najjasnije kako ste se ondje našli (to me malo podsjeća na Myst; hej, pa cijela me igra podsjeća na Myst!). Cilj vam je naći sedam knjiga, četiri medalje i pet harfi (tko će sve to nositi?!) lutajući po pustom otoku. Igra se sastoji od mnoštva statičnih slika između kojih se krećete. Nažalost, prelazak sa slike na sliku nije animiran, nego čekate da se slika pojavi. Unatoč tome što je učitavanje kratko, još uvijek je preveliko za ugodno kretanje. Drugo, ako želite otići do neke zgrade, ne možete ići ravno prema njoj, nego morate, u većini slučajeva, proći nepotreban broj lokacija (treba pronaći ekran s kojeg možete krenuti prema tom objektu). Ambijent u igri je uspavljujući, stalno vas prate neki zamorni zvukovi. Nemojte me krivo shvatiti, oni su kvalitetni, ali su mogli biti i bolji. Zagonetke su u stilu Mysta: neke slagaljke, umetni predmet u pravo mjesto itd. Neke su lagane, a neke poprilično teške (barem dok se ne shvati načelo po kojem rade). Svijet se promijenio od izlaska Mysta prije nekoliko godina, ovakva igra nije više ništa posebno. Grafika je, unatoč statičnosti, lijepa, ako ništa drugo, zabavno je vidjeti različite lokacije. U igri ima i nekih animacija koje, nažalost, nisu preko cijelog ekrane (a svejedno su na mom 8-brzinskom CD-u išle relativno sporo). Obično je kod ovakvih igri ključna stvar igrivost (jer zvuk i grafika neće umanjiti želju da potrgate računalo). Meni su se u ovoj igri svidjele najviše lokacije, što ne mogu reći za zagonetke. Vjerujem da nisam jedini koji poludi kad vidi neki stroj gdje se zupčanici trebaju namjestiti ili, još bolje, puzzle koje treba posložiti za otvaranje vratiju (zar ti programeri nikada neće smisliti nešto novo?). Ako očekujete interakciju s likovima, morat ću vas ražalostiti, u igri nema ni žive duše (logično za pusti otok, zar ne?), osjećate se kao Robinson. Što još reći nego da je igra mogla ispasti mnogo bolja da su autori na njoj više poradili. Ovako, sumnjam da će postići veći uspjeh.



Morat ću malo očistiti to staklo



Ni ta bolje od starih, dobrih zupčanika

Goran Lovrek

Celtica

Proizvođač *Artech*
Izdavač *H+a Entertainment*

Ako vam se svidio Myst ili Riven, svidjet će vam se i Celtica.

67

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb

Platforma
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64



Redline Racer

HACK shit mjeseca 6/98

***Iako nas je demo ove igre prilično oduševio zbog svoje prekrasne grafike, nadali smo se da će konačna verzija izgledati igrivije i da će imati fini omjer simulacijskih i arkadnih elemenata, poput rado igranog Moto Racera. Na žalost, sva naša strahovanja su se obistinila kada smo u ruke dobili punu verziju igre pa se čini da Moto Racer 2 (koji je već na putu) zasad nema ozbiljnijeg konkurenta. Barem tako tvrdi* Krešimir Lauš**



Možete li vjerovati svojim očima: ovo nije kakav screenshoot s automata nego s vašeg PC-a opremljenog nekom boljom 3d karticom!

Točno znam kako ste se osjećali ugledavši prvi put ovu stranicu. Oči su vam lagano iskočile iz očnih duplja i kroz zube, zapjenjeni, prosiktali: "U, j**, kako dobra grafika, gle ti ovo, pa to su neki motori, gle odsjaj u moru, čovječe, a gle trag kotača na pijesku, uuu, a ova svjetla..." No dobro, prestanite trabunjati i dođite sebi, ovdje doista ima motora, grafika je uistinu prekrasna no ono *nešto* što svaku igru čini dobrom ovdje, nažalost, nedostaje. Saznajte što je to...

Svi znamo tko je i što je *Ubisoft*, ta kako ne bismo znali za kreatore odlične i vjerne simulacije Formule 1. No, za razliku od gotovo akademske preciznosti simulacije Formule, ovdje su se odlučili za nešto drugačiji, arkadni, pristup trkaćim igrama. Po mom mišljenju, to im baš i nije bila najpametnija odluka...ali dobro, prijeđimo konačno na stvar. Gledajte, grafičko savršenstvo Redline Racera je potpuno neupitno, grafika je (na 3dfx-u) prekrasno osjenčana, mnogopoligonalna, prisutni su višestruki izvori svjetla... Vozeći se po morskoj stazi (Seafall bay), zinut ćete od čuda ugledavši val što se valja prema vama a u njem se ogleda nebo. Vozeći pitomim engleskim krajolikom u sumrak, farovi motora će igrati realističnu igru svjetla i sjene. Vozeći vijugavim američkim kanjonima, vaša će motoristikanja (da, da, ima i ženskih) zanosno mrdati svojom *gourou shaded* guzom izazivajući muške uzdahe (nećemo pretjerivati, ipak su to samo pikseli). Prema tome, oko grafike smo se složili - ona je san snova. Zvuk je nešto bjedniji, no lijepo je čuti kako curetak vrišti pri dodiru s tvrdim betonom, a ni CD glazba nije tako loša. No ono što definitivno ne valja i što ćete uočiti već nakon druge staze i reći: nešto mi tu ne štima, ali ne znam što, uvelike je promašen koncept i struktura same igre.

Tako lijep, a tako tužan

Autorima je pri izradi Redlina Racera ideja vodilja bila osmisliti igru koncepcijski kao repliku arcade doživljaja ili automata za igru kakav možete naći u svom lokalnom bircu (doduše, kod nas su još uvijek aktualni različiti PAC MANI i SCRAMBLE-ovi). Igra je, stoga, prilično stilizirana te su vam od igraćih opcija na raspolaganju tek *arkadni mod*, *trka protiv vremena* i *multyplayer igra*, nema ni govora o nekakvom turniru ili prvenstvu. Nadalje, kad već i počnete igru, zbog jednostavnog i, opet, arkadnog ponašanja motora, imat ćete osjećaj sterilnosti koji je bez obzira na san-grafiku predaleko od prave stvari. Kao ni sami motori, tako ni vozači ne djeluju prirodno pa zaletite li se glavom u zid pri 250 km/h, trajnih posljedica, duže kome niti smrti neće biti: za manje od sekunde naći ćete se ponovno na svojoj zvijerki nastavivši trku kao da se ništa nije dogodilo, a bilo bi lijepo kad biste izgubili nešto više vremena jer biste drugi put možda pazili što radite i trka bi bila napetija. Ni kompjutorski protivnici neće bitnije popraviti situaciju, voze poput retardiranih vodenkozica s teškim problemima štitnjače pa ćete ih nakon pet minuta prestići i ostaviti daleko iza sebe, a do kraja utrke ostaje vam tek monotona i prazna vožnja. Staze (oko 7 ih je) donekle popravljaju ukupni dojam, ali





Kao što vidite, grafika je doista vrhunska ali je prava šteta što ni ostali elementi igre, poput igrivosti i adiktivnosti, nisu na razini.



Reko sam ti da moj tata može letjeti, rekao sam ti da je bolji i od spidermana i supermana. Tataaa, mama je rekla da dođeš na ručak ako preživiš.

problem je što vam nisu sve odmah dostupne - nekoliko posljednjih će vam se otvoriti tek ako pobjedite na prijašnjim stazama. U igri je, kao što je već i običaj, i jedna skrivena staza i nekoliko bonus vozila poput mopeda, te krave i slične gluposti ali i dalje ostaje osjećaj praznine te zbog svega navedenog nećete biti motivirani da provedete mnogo vremena uz igru. Žalosno je i to što se u modu prvog lica uopće ne vidi *cockpit* motora kao u *Moto Raceru*, što je davalo dodatni osjećaj brzine i prostornih odnosa između vašeg motora, drugih trkača i staze. Kad smo već kod fizike, mora se priznati da su u Redline Raceru pomalo promašene i proporcije te me je sve skupa više podsjetilo na kakvu zezanciju s teledirigiranim igračkama nego na ludu vožnju zvjerkama od nekoliko stotina kubika no nemojte me krivo shvatiti: tkogod želi bezuman, adrenalinski i brz arkadni doživljaj, ovdje će ga u većoj mjeri i dobiti (ako ima jaki Pentium i Vudu medik), no on bi bio potpun tek kad bi CPU vozači bili pametniji od prosječne kuhinjske krpe. Možda bih sve skupa gledao drugačije i igri dao veću ocjenu da sam Redline Racer igrao na 21-inčnom monitoru, s volanom (hmm, motor-volan, urgh!?) i pedalama, 3d zvukom i bas wooferom, jer bih se tek onda približio idealnom arkadnom okružju koje su autori, kako već rekoh, željeli imitirati. No da je tako, u sobu bi mi se naguralo desetak frendova, pušeći



Zamislite ovu scenu kad uz vas prozuji u 25FPS-a!

mi za vratom i otresajući pepel po glavi a ako bi netko i podrignuo, arkadni bi doživljaj bio potpun.

Redline Racer — *Motoutrka*

Proizvođač *Criterion Studios* **Izdavač** *Ubi Soft*

73

- nedostatak bilo kakvog moda osim arcadnog i time triala
- nerealnost
- priglupi CPU vozači

- izvrsna 3dfx ili D3D grafika
- arkadno brza i glatka ako imate odgovarajuću zvijer

Motoutrka prekrasne grafike koja, nažalost, zbog promašenog arcade-only koncepta ostaje jedina dobra stvar u igri. Samo za adrenalinske tipove i čistokrvne arkadaše!

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb
- 3Dfx

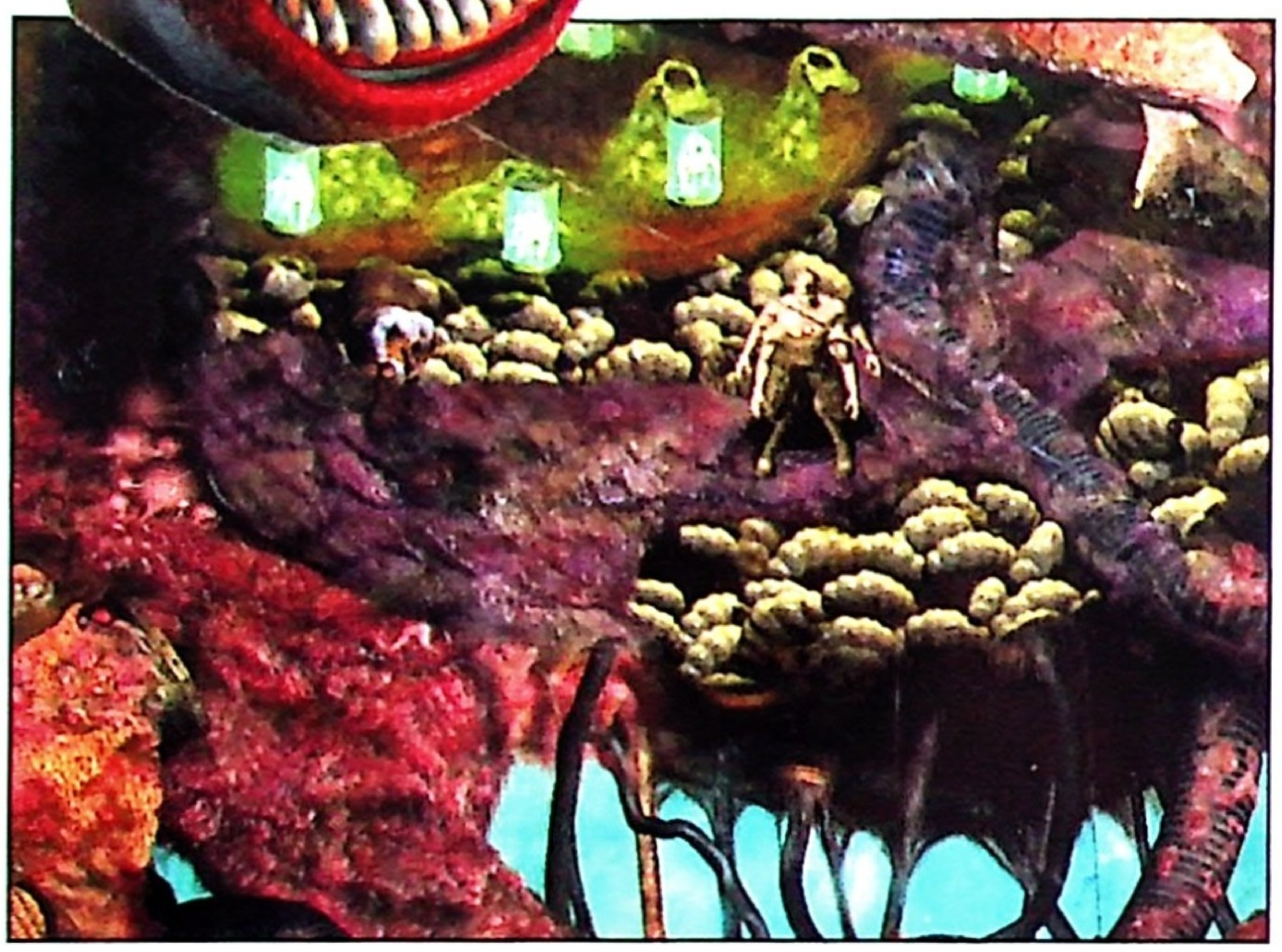
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem



Sanitarium

HACK igra 6/98

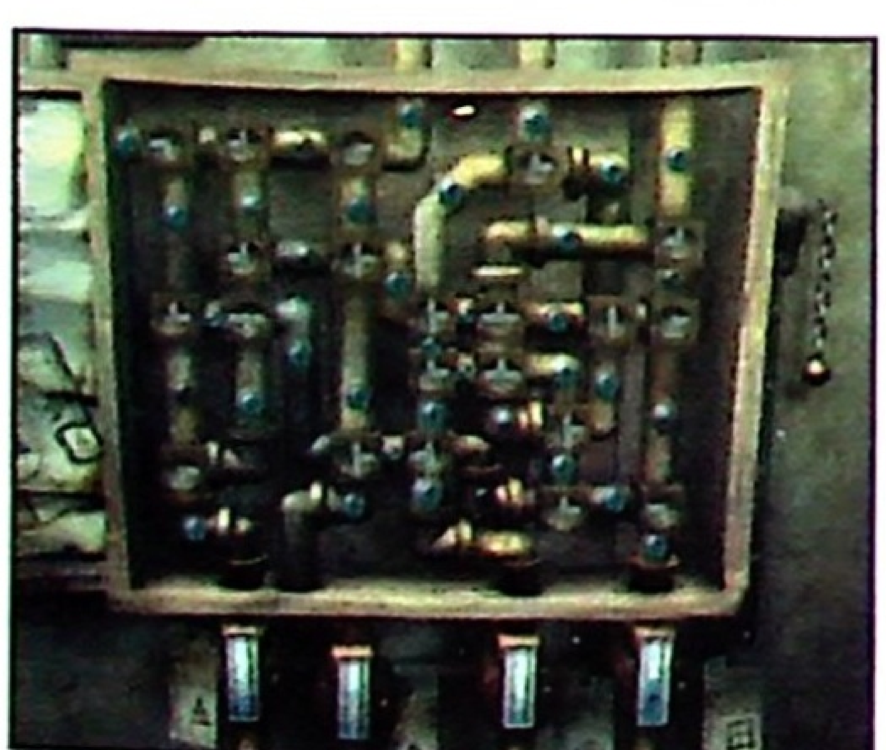
Dreamforge Entertainment konačno u svijet PC zabave unosi malo originalnosti začinjenu decentnom dozom morbidnosti u svojoj dugoočekivanoj avanturi Sanitarium. Ova se igra odlikuje mnogim kvalitetama, no u prvi plan odmah izbija priča koja kao da je izašla iz mračne mašte Stephena Kinga. Zvuči kao slučaj za još mračnijeg Daria Rakovca...



Grimwall, legendarni heroj RATA JEDNOG, spasit će ponovno naciju od invazije kukaca.

Krici i zapomaganje jadnika bude vas iz duga sna. U mračnoj ste sobici, lica prekrivena zavojima mutno se sjećajući kišne noći, zavojite ceste i automobila što probija ogradu i strmoglavljuje se niz liticu. Gledate oko sebe i ne vjerujete onome što vidite... Oko vas sami ludaci i mahniti jadnici koji okrvavljenom glavom udaraju o zid ili jauču u mračnim kutcima nečeg što biste u najcrnjoj noćnoj mori nazvali sanatorijem. Zvono za uzbunu para vam uši i tjera vas da izađete iz skloništa. Jeste li umrli i otišli u pakao? Zar su vaši grijesi bili toliko strašni? Bol što je osjećate po cijelom tijelu potvrđuje ono najgore - ovo nije san, ovo je java...

Dreamforge, tvrtka koja kuje snove stvorila je najcrnju noćnu moru koju "zdrav" razum može smisliti. Toj je mori dano ime Sanitarium, a za intimuse, riječ je o vjerojatno najočekivanijoj avanturi godine, onoj koja ruši sve postojeće granice i postavlja nove. Ni sam ne znam kada smo posljednji put imali igru koja bi se kvalitetom približila Sanitariumu. Svaki je aspekt ove igre u potpunosti dorađen. Priča je, koliko je to moguće, povezana i duboka, a o atmosferi da i ne govorim. Vrhunska glazba i animirane sekvence stvaraju ugođaj kakvim se malo koji film A produkcije može pohvaliti no toga postajete svjesni tek kada igru odigrate do kraja. Tijekom igranja malo će vam se toga činiti smislenim, mislit ćete da je Sanitarium tek na brzinu nabacana hrpetina grafike i zvuka, ali nakon nekoliko poglavlja, kad se glavnom junaku polako počnu vraćati sjećanja, dijelovi slagalice će se polako popunjavati. Sanitarium je jedna od najdubljih avantura ikada napravljenih i to u svakom pogledu. Dreamforge je dobro poznat po vrhunskoj grafici i zvuku, no u Sanitariumu su postigli i više od toga. Animirane sekvence pojavljuju se svakih nekoliko koraka otkrivajući vam postupno događaje koji su prethodili vašem trenutačnom stanju vraćajući vas u djetinjstvo i otkrivajući vam vaše najveće strahove i traume koje vas na ovaj ili onaj način prate cijelog života. Tu, u najdubljim ponorima svijesti pronaći ćete mnoge odgovore i riješiti se mnogih križeva koje ste nosili. Struktura igre je vrlo kaotična.



Jedna od tipičnih mozgolomki je ovaj sustav cijevi koji morate riješiti da bi sva voda tekla na jedno mjesto. Što to otkriva... Neću vam reći.

Zapravo, nikad, do samog kraja, niste sigurni sanjate li ili ste budni, jesu li događaji koji se oko vas zbivaju stvarnost ili ružan san. Najčešće ćete vjerovati da se sve uistinu zbiva i da ste u mrtvačkim gradovima među nakazama koje vas polako dovode do ludila koje odbijate povjerovati da vas obuzima. Čitavo vrijeme prati vas mračna glazba naglašavajući svu jezivost prikaza koje ste prisiljeni promatrati. Na trenutke ćete se upitati tko je uopće kadar stvoriti ovako nešto i prodavati to kao dječju igru? Sanitarium je najvećim dijelom na samoj granici dobrog ukusa i zacijelo će ga dobar dio publike smatrati odvratnim i degutantnim. No, bolesni um koji je za nj odgovoran lukavo se poigrao našim "zdravim" sivim masama i ovo opće ludilo zapakirao u kutiju kojoj malo tko može odoljeti. Ako je cilj bio pokazati nam koliko smo licemjerni i koliko naša mjerila uistinu vrijede, zli je Mastermind u potpunosti uspio u svojim nakanama. Sanitarium je toliko adiktivan i dobar da se nećete skinuti s njega dok ga ne odigrate do kraja. Makar će vam se u pojedinim trenucima gaditi život i zgražat ćete se nad onime što vidite, nema toga tko neće reći da je to najbolja avantura ikada stvorena.

Zona sumraka

Da mi je netko rekao da se igra temelji na nekoj od epizoda iz ove legendarne serije, vrlo lako bih mu povjerovao. Ugođaj i način prikazivanja priče nevjerojatno podsjećaju na Zonu, jedino što se toliko krvi i nasilja na televiziji ne bi smjelo pokazati. Kanite li kupiti i odigrati igru, preskočite ovaj odlomak jer će u nastavku biti dosta spoilera koji bi vam mogli pokvariti užitak samostalnog otkrivanja igre. Upozorio sam vas. Dakle, junak naše priče zove se Max. Kao što sam na početku napisao, Max se probudio u sanatoriju bez ikakvih sjećanja na prošlost neznajući zbog čega se tu uopće nalazi. Mistična će ga anđeoska statua odvesti iz sivila i jeze u nešto još gore te ćete pomisliti da ni anđeli nisu više kao što su nekoć bili. Naći ćete se u gradu nastanjenom užasno deformiranom, grotesknom djecom koju kontrolira više biće koje zovu majkom. Iskušenja koja vas tamo očekuju tek su priprema za nevidene strahote. Max će cijelo

WARNING!

Prije nego počnete igrati Sanitarium, posjetite ASC-ov web site i skinite patch koji ispravlja bug na kraju drugog poglavlja. Naime, igra na tom mjestu nepovratno puca, a ako tek tada instalirate zakrpu, morat ćete ponovo igrati jer vaše snimljene pozicije više neće vrijediti - jedini bug u igri, ali ako ga otkrijete tek na kraju spomenutog poglavlja i nije baš bezazlen. Ipak ništa nije savršeno, zar ne?





Vaša stara kuća biti će poprište najveće bitke... One koju ćete voditi protiv vlastitih duhova iz prošlosti.

Alter ego

U Sanitariumu niste vezani isključivo za jedan lik. Igru ćete promatrati iz nekoliko parova očiju (u posebnom slučaju samo jednog). Tako ćete svoje traume vezane uz sestrinu smrt rješavati kroz njeno obličje dok ćete na trenutke postati omiljeni junak iz djetinjstva, kiklop Grimwall ili čak sveti astečki ratnik Olmecom. No, na kraju krajeva biti ćete samo dobri stari Max.









vrijeme biti između sna i jave, vraćati se u djetinjstvo, proživljavati ponovno traume uzrokovane smrću mlade sestre ili će se naći u ulozi omiljenog strip junaka. Jedino što će ostati kostantno je spašavanje djece koja su u strahovitoj opasnosti i žrtve su neljudskih pokusa i mučenja. Malo-pomalo otkrivat ćete zašto vas ta djeca tako proganjaju i početi otkrivati "zavjeru" protiv vas čiji je glavni akter vaš donedavni prijatelj i kolega, izvjesni doktor Morgan. Nekoć ste mu bili glavni konkurent u otkrivanju revolucionarnog lijeka ali ste ga pretekli u razvoju, što on nije mogao prihvatiti te se odlučio na najdjelotvornije rješavanje problema. No, nekim ste čudom preživjeli, ali ste zbog šoka izgubili svaki pojam o vremenu i prostoru. Morgan će vas se i u takvom stanju ponovno pokušati riješiti, ali ćete se vi tijekom čitave igre boriti da sačuvate zdrav razum i izvučete se iz kome prije nego vas on dokrajči. Otkrivat ćete pomalo njegove stravične eksperimente s ljudskim zamorcima, pogotovo s djecom. Niz flashbackova otkrit će vam cijelu priču koja će vas trgnuti iz sna i učiniti dovoljno jakim da ipak pobijedite zlikovca. Glavni je adut Sanitariuma u pristupu liku. Vrlo je efektno prikazan Maxov tijek svijesti, njegovo balansiranje između ludila i normale, što se vidi kroz njegove reakcije na pojedine događaje ili slike koje mu vraćaju bolna sjećanja. Vrlo se rijetko susreće igra koja tako kvalitetno i detaljno gradi lik. Igrač se bez problema može saživjeti s Maxom, upoznati njegove strahove i probleme, shvatiti ga kao osobu. Iako to znači da morate imati prilično liberalan pogled na stvarnost, dubina koju igra posjeduje je fantastična. U svakom slučaju, riječ je o najboljoj priči i atmosferi koju sam vidio posljednjih nekoliko godina. Izuzmem li Monkey Islande, koji su klasa za sebe, Sanitarium je definitivno najbolja avantura, zasad.

Oh poor twisted me...

Ako ste preskočili prijašnje retke, dobrodošli natrag u sanatorij. Vrhunski ugođaj, koji neprestano hvalim, postignut je u nekoliko aspekata. Prije svega tu je grafika koja igri daje vizualnu atraktivnost, a o kojoj slike govore sve. Glazba i zvučni efekti su na istoj kvalitativnoj razini i promatrano s tehničke strane - Sanitariumu nema zamjerki. Jednostavno point and click sučelje već je standard. No, da bismo igru proglasili fenomenalnom, navedeno je daleko od dovoljnog. Podloga za igru također je maksimalno dorađena i, hvala Bogu, originalno predočena. Ispreplitanje različitih razina stvarnosti i Maxovih stanja uma dalo nam je zapravo nekoliko različitih igara u jednoj koje se poput Tarantinovog filma savršeno nadopunjuju i, bližeći se kraju, postaju sve smislenije pa tako nismo ograničeni na igranje samo s jednim likom, igra se konstantno mijenja i ni u jednom trenutku nije dosadna ili predvidiva. A zagonetke, srce svake avanture, vrlo su kvalitetne i dovoljno teške da igru ne prođete u jednom danu, ali nećete ni razbijati glavu pokušavajući otkriti kombinaciju koja nema blage veze s pameću. Istina, takvo bi se što od ovakve igre moglo očekivati, ali programeri ipak nisu otišli predaleko, za rješavanje problema u Sanitariumu nećete morati u potpunosti otputovati na drugu stranu svijesti. Pohvalno je, i originalno, što je klasična avantura pomiješana s akcijskim i potpuno statičnim, mozgolomnim problemima. Svako malo naletjet će akcijska sekvenca u kojoj ćete se ili boriti s nekim ili lutati labirintom izbjegavajući zamke i sl. S druge strane, pred vas će se postavljati i klasični problemi nalik slagalicama gdje morati pronaći pravilan tok vode kroz cijevi ili kombinaciju koja otvara vrata. Divno je što se ti elementi pojavljuju dovoljno često da razbiju monotoniju, a opet ne opterećuju i ne uništavaju avanturistički duh igre. Sve to zajedno fenomenalna je kombinacija koja ispunjava svačiju predodžbu o potpunoj i kvalitetnoj avanturi. Pohvalno je i to



Prekrasan obalni gradić prepun mile, slatke dječice.

što ne možete poginuti ili toliko pogriješiti da ne biste mogli nastaviti s igrom. Uvijek me je izluđivala činjenica da nakon sati igranja (bez snimanja pozicije, naravno) jedan krivi korak sve baca u vodu i sve se moralo ponoviti, a da ne spominjem česta snimanja pozicija da bismo prošli neki arkadni dio koji uopće ne spada u igru. U Sanitariumu se, čak i ako poginete, možete bezbroj puta vraćati, čak nećete morati ponovno ubijati neprijatelje koje ste već prije sredili. Što se kompleksnosti problema tiče, na klasičnoj školskoj ljestvici Sanitarium bi za težinu dobio nešto jaču trojku, ali za izvedbu bi je trebalo proširiti. Igra je savršeno ujednačena, pravilo se izmjenjuje avantura i akcija, a stalni filmovi i animacije daju igri onaj filmski ugođaj kojim se mnogi hvale, ali ga rijetki uspješno ostvaruju. Općenito, Sanitarium je must see za svakog ljubitelja avanturističnog žanra, a poglavito za one koji tu strast dijele s horror tematikom. Za one slabijeg želuca i strogo određenih moralnih kriterija, Sanitarium će se možda činiti previše kontroverznim i teškim. Izmasakrirana tijela, groteskne nakaze i bizarni dijalozi nemaju baš vrhunsku odgojnu vrijednost, a igra se upravo na njima temelji.

Česte su situacije koje izazivaju osjećaj takvog gađenja da ćete početi sumnjati u svijet oko sebe koji je kadar stvoriti ovako nešto, no imajte na umu da je ovo ipak samo igra i da čovjeku koji ju je potpisao definitivno nisu sve na broju. Upravo zbog toga teško je dati realnu ocjenu jer, koliko god mi savjest nalaže da vas upozorim i preporučim da izbjegavate ovakve proizvode, apsolutna kvaliteta i atraktivnost ovog naslova stavljaju me u neugodnu poziciju. Tematika je bolesna i odvratna, ali ima ono nešto zbog čega ćete sve progutati samo da dođete do kraja. Uspijete li savjest ostaviti po strani, uživat ćete u nečem uistinu izvrsnom, ali upozoravam vas da pojedini dijelovi igre mogu imati zanimljiv utjecaj na vas. Na kraju, ipak je to samo kompjutorska igra. Je li to uistinu baš tako?





Na kraju krajeva, najveći ste neprijatelj sami sebi.

Sanitarium — *Avantura*

Proizvođač *Dreamforge Entertainment* **Izdavač** *ASC Games*

- degutantnost dobrog dijela igre
- utjecaj na psihu igrača

92

- vrhunsku priču
- grafiku i zvučnu podlogu
- atmosferu koja je bez premca

Welcome to where time stands still...

Preporučena konfiguracija	Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
• P133	☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
• 16 Mb	☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
	☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

HRVATSKA INFORMATIČKA NATJECATELJSKA LIGA

HINLA

Iz mjeseca u mjesec atmosfera se u HINLA-i zahuktava, približava se *grand* finale. Natjecanja su ušla u polufinalnu fazu, pojedine su se ekipe počele isticati kao favoriti dok je za druge jasno da će se morati više potruditi sljedeći put. Hacker vam predstavlja dvije koje imaju najviše šanse sukobiti se u finalu i momke zaslužne za njihov uspjeh, a već od sljedećeg broja možete redovito pratiti službene rezultate HINLA natjecanja.

Kristijan Žibreg

Zorane, član si ekipe Tribe koja se trenutačno u polufinalu bori u oštroj konkurenciji s ostalim momčadima. Reci nam čemu se nadate i koga se najviše bojite?

• Nadam se ponajprije zanimljivim natjecanjima i da ću nešto novo naučiti. Naravno, nadam se da ćemo pobijediti, no ne treba potcjenjivati Jarunčane koji su uz nas i Splićane, po mom mišljenju, najjača ekipa. Žao mi je što smo se našli s Jarunom u polufinalu, netko će od nas morati ispasti. Bilo bi mi mnogo draže da smo se našli u finalu. (Off the record : Već smo igrali polufinale s Jarunom i nesretno izgubili)

Objasni nam zašto je HINLA najbolja stvar koja se mogla dogoditi svim hrvatskim igračima koji misle "ozbiljno".

• Krasno je upoznavati nove ljude koji imaju slične interese kao ti, a i krajnje je vrijeme bilo da se organizira natjecanje u kojem se "ozbiljni igrači" mogu ravnopravno i pošteno natjecati, a oni koji misle da su dovoljno dobri mogu svakog dana doći na Trešnjevku, Špansko, Jarun, u Split i provjeriti je li to i istina ili si samo umišljaju..

Koliko uopće treba vježbe da se postane toliko uspješan u jednoj igri kao što su momci iz ekipe Tribe? Mnogo odricanja? Kako vi, dečki, stojite sa slobodnim vremenom?

• Da bi postao dobar igrač, potrebno je mnogo iskustva i odigranih multiplayer partija jer treba mnogo toga svladati (kontrolu jedinica, strategijae uočavanje...). No, mnogo je lakše igrati ako si već prije igrao. Primjerice, lakše će biti igrati Starcraft ako si prije toga igrao Warcraft jer ti ostaju stvari kao što su kontrola jedinica i uočavanje na mapi itd. Kako stojim sa slobodnim vremenom? Vrlo dobro, jer slobodnim vremenom smatram sve osim škole (za sad) a raspoređujem ga na sport (košarka, nogomet, HINLA ( ), izlaske, gledanje telke ...

OK Zorane, ti si u Info polje ICQ-a za sebe naveo: "vrlo dobro kuha (mo'š mislit), voli ruske pisce, bečke klasike, obične gliste i ljetnikovce, ima po 5 prstiju na svakoj ruci i nozi, posjeduje privatni arsenal oružja, obožava SF, igra sve igrice (pogotovo strategije), i zdrav je heteroseksualac." Imaš li što reći u svoju obranu? Pojasni malo neke navode (posebice ovo posljednje).

• Redom: Vrlo dobro kuha (mo'š mislit) – govori samo za sebe, voli ruske pisce i bečke klasike – skoro istinito, protiv glisti nemam ništa, ljetnikovce volim pogotovo na moru, ima po 5 prstiju na svakoj ruci i nozi – istina, ovo s oružjem je djelomično točno – ne bi se baš moglo nazvati arsenalom ali posjedujem zbirkicu hladnog oružja (pendreci, sjekire i ostale stvari koje je dobro imati pri ruci ( ), ne samo da obožavam SF, nego sam fanatik pogotovo što se tiče Star treka: THE NEXT GENERATION, definitivno je istina da sam zdrav heteroseksualac (kakvih danas ljudi ima, to treba stalno naglašavati ( ). Inače začudio sam se koliko ljudi uopće ne zna što je heteroseksualac.



Ekipa **Tribe** (sada **Trešnjev Kaos**) uključila se u natjecanje vrlo rano, na samim počecima HINLA natjecanja. Uspješna od samog početka, došla je do samog polufinala proljetne (prve) sezone Prve lige. Najjači dio ekipe su igrači strategijskih disciplina, Warcrafta 2 i Red Alerta. U akcijskim disciplinama su nešto slabiji, ali ipak dovoljno jaki da mogu svakog iznenaditi, a tu im pomažu i pravila Hinle, gdje se staze određuju kockom, tako da imaju šanse dobiti i stazu koja im odgovara, tj. koju protivnici (pogotovo ekipa Jaruna) nisu dovoljno uvježbali. Dečki inače nemaju svoj klub za vježbanje, ali su svejedno aktivni u drugim klubovima, gdje su uvijek dobrodošli zbog svog golemog znanja koje igrači drugih klubova rado upijaju. Sve u svemu, sigurni su kandidati za osvajanje nagrade, možda čak i glavne, a najesen će im šanse biti još veće uvođenjem discipline Starcraft čije sve tajne već sada imaju u malom prstu.

X-FILES: BORUT

Ime: Zoran
Prezime: Vujisić
Nickname: Faust
ICQ: 848535
Starost: 18
Omiljena igra: Warcraft2 (Starcraft)
Omiljen hobi: Žuja!!
Omiljen film: Seven, Shawshank Redemption
Omiljena životinja: Ogre-mage
Najviše voli: dobru zabavu
Najviše mrzi: laži, praznovjerja i predrasude
Kad bi jedan dan mogao biti Hackerov urednik, Zoran bi: smijenio Rukavinu zbog onoga što je napisao o Starcraftu (da nije mog dobrog odgoja, sad bi se još štošta našlo ovdje napisano o Rukavini)
U dizalu bi volio zaglaviti s: popravljačem dizala
Životni moto: It is a good day to die

Borut Hadžialić

Borut je, kako se to kaže, glavni kotač u ekipi Tribe i jedan od najboljih, ako ne i najbolji, igrač Warcrafta i Starcrafta u Hrvatskoj. Uhvatili smo ga na kraći intervju, nadajući se da će nam "prodati" barem nekoliko trikova koje rabe pravi majstori. Naravno, trikove vam nećemo otkriti, ali ćemo vam reći što smo spikali s Borutom.

Howdy! Kako se uopće postaje najbolji igrač Warcrafta/Starcrafta u Hrvatskoj? Koliko truda i znoja za to treba i je li dovoljno 24 sata na dan vježbanja?

• Howdy, Hakeru. Vrlo jednostavno – mnogo igraš i živiš u Hrvatskoj. U kompjutorskim igrama sam prije svega tražio, i pronašao, zabavu, prijatelje i pokoje iskustvo. Mislim da je to mnogo važnije od razmišljanja o tome tko je u čemu najbolji i najjači. Žao mi je ljudi koji ne osjete gušte igranja zato što se opterećuju s tim tko je, kvragu, naj naj najjj ... uh! Poslije će im biti žao. Truda i znoja? Ne znam, to mi i nije važno... prije bih rekao vremena. Najveća cijena kojom se plaća igranje je vrijeme. To i nije tako skupo ako ne pretjerujete. Ali tko pretjera, taj skupo plaća...

Starcraft je u Hackeru, te većini svjetskih časopisa za igre, dobio neočekivano lošu ocjenu od 80%. Misliš li da je to nepravda i zašto?

• Pa da! To je čista nepravda (Kalimero). Po mojim mjerilima, SC je jedna vrlo super, turbo dobra multiplayer igra. Ujednačena je i dopušta nove ideje i strategije, što je meni najvažnije. Singleplayer i priča u igri su isto dobre pa doista ne znam zašto je SC pokupio loše ocjene. Mislim da se SC, WAR2 i slične igre trebaju ocjenjivati na jedan poseban način. Neću pljuckati po Rukavini jer mislim da mu je toga dosta i da je shvatio gdje je pogriješio (i da će odsad biti dobar i primjeren i da to neće više nikad ponoviti..:).

Kakav je bio tvoj prvi dodir s računalima i kako si uopće dospio u HINLA-u?

• Bio sam mlad i totalno mali i tata mi je kupio nekakav playnešto i meni je to bilo super. Poslije, kad sam imao malo 'ozbiljniji' kompjutor, tata je (a šta bi drugo) stalno inzistirao na tome da radim nešto 'korisno'. Ipak ja sam 'sljedio svoje srce' i uglavnom se igrao.

Što, inače, Borut misli raditi nakon srednje škole? Čime se kaniš baviti u životu?

• Ah! Taj Borut, šta on svašta misli... Misli živjeti naravno, biti što svjesniji i slobodniji, što sretniji (dok mu se još sreća sviđa) biti istinski živ, zbilja kontrolirati svoj život i slušati svoje želje i misli. Upisati ću se na FER i nadam se da će tamo biti nešto zanimljivo (hoće, hoće sigurno).

Igraš li više Starcraft ili Warcraft? Zašto?

• SC igram 56.67 %, dok War2 43.32% . Obje su mi igre super. War2 mi je jako poznat, znam kako diše pa mi je zato privlačan, no SC mi je privlačan zato jer mi nije do kraja poznat i otvoren je za istraživanje.

X-FILES: ZOKI

Ime: Borut
Prezime: Hadžialić
Nickname: Hatred
ICQ: mema-nema
Starost: 18
Omiljena igra: orijentacijsko trčanje
Omiljeno jelo: tijesto s umakom od gorgonzole
Omiljena glumica: cijenjemom uredniku : puno sam pisao pa ovo izbacite da bude mjesta
Sluša: sve što je glazbeno super osmišljeno i originalno ili što ima neki dublji tekst
Najviše voli: smiješne situacije , 'specijalne' ljude (ne mogu tu objašnjavati)
Najviše mrzi: ne mrzi, rijetko što je vrijedno moje mržnje.
Da je smak svijeta za 24 sata, Borut bi: ne mogu zamisliti kako bih se osjećao ...
Volio bi se upoznati s: gomilom 'specijalnih' ljudi
Omiljena poslovica: kom se žuri taj – se – ne sjeti dobre - poslovice!



Jedan od najboljih (ako ne i najbolji) igrač Warcrafta 2 u Hrvatskoj. Član je ekipe Tribe koja je (i njegovom velikom zaslugom) dospjela među četiri najbolje momčadi. Virtuoznost u Warcraftu prenosi i na Starcraft, gdje se već ističe vrlo dobrim igrama i superiornim rezultatima. Među dobrim igračima strategija ističe se brzim reakcijama, odličnom uporabom tipkovnice te velikom maštovitošću.



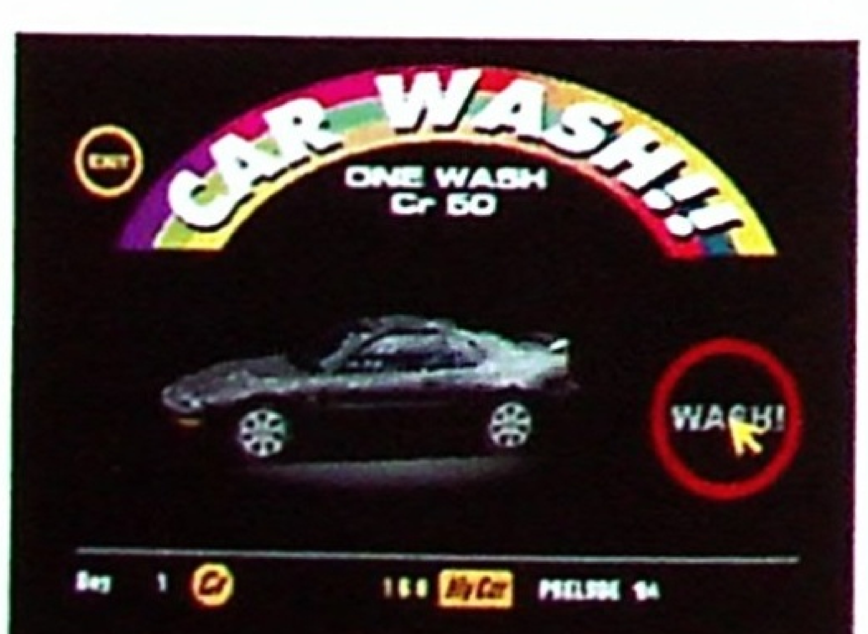
Gran Tourismo
THE Simulacija Vožnje!

Nakon ovoga, sve postaje drugačije. Ako još uvijek u ormaru čuvate primjerke NFS-a 1 ili 2, možete ih slobodno uporabiti za igranje frizbija, a NFS 3 zadržati još neko vrijeme iz dosade. Gran Tourismo je definitivno najbolja simulacija vožnje i sve igre izašle u prošlosti daleko su iza nje. Poslije duuugih najava, konačno je izašla i europska verzija ove simulacije, i nije nimalo razočarala svoju publiku, poglavito Berislava Jozića koji je oduševljen dosad daleko najvećim izborom modela automobila i načina utrkivanja koji donosi Gran Tourismo, naravno - sve to umotano u divnu grafiku i zvuk. Ma prava ljepota (ne Bero, već igra)!



Ja sam treći, a dvojica ispred mene, nogu na gas - prvo mjesto me čeka!

Na početku igre birate brzu utrku (Quick Arcade) ili samo Gran Tourismo natjecanje. Odabravši Quick Arcade, možete se utrkivati jednim od 30-tak ponuđenih vozila na nekoliko staza na nekoliko različitih načina - utrka protiv vremena, slobodna utrka i slično. Ovdje možete voziti i u paru, pri čemu se ekran horizontalno dijeli, a vi i vaš protivnik ste sami na stazi. Ovaj dio igre dobar je u najmanju ruku koliko i NFS serijal (uključujući treći nastavak), ali to nije ono pravo. Odabravši Gran Tourismo opciju, počinje prava igra. Na početku ste u svojoj garaži, s 10000 dolara u džepu i velikim izborom automobilskih tvornica koje samo čekaju vaš novac. Nakon dugog premišljanja koji rabljeni automobil kupiti (jer samo za takve imate love), odlučujete se za XXXXXX model i odabirete boju laka. Konačno sretni, odabirete vrstu utrke (ima ih 15-ak vrsta - nekoliko kupova gdje mogu pristupiti svi automobili, te posebna natjecanja samo za vozila s pogonom na stražnje kotače, prednje ili sva 4). Kako je konkurencija u specijaliziranim natjecanjima na početku velika, odabirete kup no dočekat će vas poruka da niste položili vozački ispit pa ne možete pristupiti natjecanju. Vozački ispit se, srećom, ne plaća, ali nije nimalo lagan. Postoje tri kategorije koje morate položiti, od najlakše prema najtežoj, a svaka otvara vrata novim natjecanjima - s položenom najtežom kategorijom možete se natjecati gdje god hoćete. Kategorije su sastavljene od 7 testova posebnih vještina (zavoji, kočenje, brzinska vožnja...) i konačnog testa koji obuhvaća sve vještine. Za svaki test imate ograničeno vrijeme i poseban automobil, nekad brži, nekad sporiji, ovisno o testu koji polažete. Prva kategorija i nije toliko teška i potrebno je samo ovladati komandama da biste dobili dozvolu, ali već druga (A) će vam zadati popriličnо muke te će proći dosta vremena dok je položite. U pauzama između neuspjelih pokušaja uporabite svoju B dozvolu i provezite par utrka na koje vam je omogućen pristup - tek toliko, vježbe radi.



Poslije nekoliko utrka primijetit ćete da vam se auto zaprašio, odvezite ga na pranje.

Start Your Engine

Kako je pristup utrkama ograničen vrstom dozvole i tipom automobila, na početku će utrke biti lakše, a poslije teže, isto onako kako se i vaše vještine i kvaliteta vašeg auta budu popravljale. Za utrke u najlakšem kupu (Sunday Cup) dovoljno je steći B dozvolu i malo namjestiti auto - nekoliko novih dijelova dat će vam brzinu veću nego je ima konkurencija, samo pazite da ostanete na cesti. Staza će biti ravnih i brzih, kratkih, i zavojitih gdje ćete voziti 70 km/h da bi ih svladali. Izletite li s ceste u velikoj brzini, trava i šljunak će vas usporiti, okretat ćete se u oblaku prašine, a protivnici će projuriti kraj vas. Ovakva izletanja mogu biti prilično kobna, jer se u većini utrka vozi samo dva kruga pa nećete moći stići konkurenciju i nadoknaditi izgubljeno vrijeme. Ono što Gran Tourismo toliko razlikuje od dosadašnjih simulacija vožnje je to što je ovo uistinu simulacija. Držeći stalno pritisnut gumb za ubrzanje, to će vas dovesti samo do prvog jačeg zavoja, a kočenje i skretanje u istom tom zavoju završit će beskrajnom vrtnjom automobila oko osi. Ako pokušate izvesti "policijski" zavoj bez dužeg vježbanja, jedino ćete dobro nasmijeti protivnika koji odlazi u oblaku prašine - sve u svemu - treba znati voziti. Usprkos svemu spomenutom, Gran Tourismo nije pretjerano teška igra. Kad se



Nakon mijenjanja dijelova preporučuje se test vožnja, da vidite kako se auto ponaša s novim hardverom.

naviknete na svoj automobil, moći ćete si priuštiti manevre o kojima u početku niste ni sanjali, a kad upoznate staze, unaprijed ćete prilagoditi svoju brzinu na opasnijim mjestima - baš kao i u stvarnom životu. No, ima još jedan problem: kad svom automo-

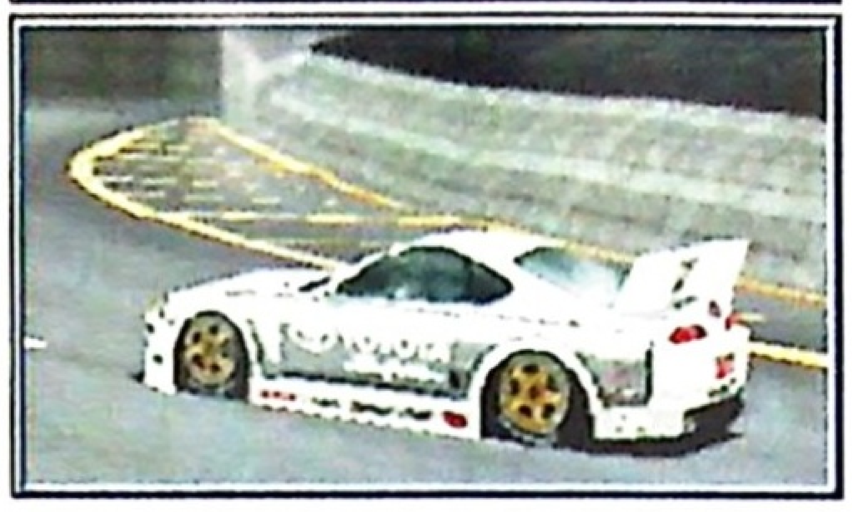
Konkurencija je divna stvar

Europska verzija GT-a izašla je s malim zakašnjenjem, ali zato i s nekoliko poboljšanja kojih nema u japanskoj verziji. Vožnja je otprilike 25 % brža (prema programerima - ja nisam mjerio, ali je razlika osjetna), dodano je 150(!) novih automobila, glazba je zamijenjena snimkama europskih bandova, a broj staza je sada 11 + 4 skrivene. Za to je, vjerojatno, kriv NFS3 koji je izašao u međuvremenu i natjerao programere da GT učine još privlačnijim kupcima.



Pogled "iz auta" daje vam najbolji osjećaj brzine, jedino ovdje imate i retrovizor.





Kamere koje prate vaš automobil pri replayju pokazuju svaki detalj vozila i staza.

bilu promijenite motor, ovjes ili neki drugi važni dio, i performanse će mu se promijeniti, iako ne drastično. Drastična promjena slijedi kada sjednete u novi auto - pogon je drugačiji, ubrzanje je drugačije, inercija je drugačija, a da ne govorimo o razlici između vozila na benzin ili dizelaša. A mijenjaje vozila je nužno, osobito na početku, kada čak i najmanje povećanje konjskih snaga znači da ćete dobiti onih nekoliko kilometara prednosti.

Look Through The Window

Riječ - dvije posvetit ću i grafici koja je u Gran Tourismu, kao i sve ostalo, fenomenalna. Automobili su ocrtani do najmanjeg detalja i kad ih kupujete i kad su na stazi, dok ih vozite. Okoliš je također majstorski nacrtan, bilo da vozite kroz prirodu ili se utrkujete na brzinskom trkalištu. Ako vam sve ovo ne bude dovoljno, sigurno će vas razveseliti ponovljena snimka (replay), koju možete pogledati poslije svake utrke (pa čak i nakon vozačkog testa) i provjeriti gdje ste griješili i koji ste dio staze mogli bolje savladati. Grafika pri ponovljenoj snimci je toliko dobra da biste u prvi mah mogli pomisliti da je digitalizirana (a zapravo je riječ o potpuno istoj grafici kao i u utrci, samo s višim brojem poligona), a televizijski profesionalno postavljene kamere daju pogled na sve dijelove staze. Kad sam već počeo o grafici, spomenut ću i zvučne efekte ograničene na vrlo realno urlanje motora, zvukove udaraca automobila o ogradu i jedan o drugi, te škripanje guma na asfaltu. Zvuk motora mijenja se od automobila do automobila, a može se čuti i razlika nastala dodavanjem novih dijelova motoru. Ako vam se čini da previše pričam o "tandrkanju" mašinerije, brzo ćete promijeniti mišljenje ako pokušate voziti bez automatskog mjenjača i mijenjati brzine po sluhu (tko ima vremena paziti na mjerač obrtaja?). Osim zvučnih efekata, tu je i desetak vrlo dobrih skladbi (jedna je i od poznate grupe Garbage). Brze su i potpuno odgovaraju ugođaju vožnje, te će vas vjerojatno natjerati da pojačate zvuk do maksimuma i otvorite prozore (u sobi, ako već ne u automobilu).

U GARAŽU!

Evo popisa svih automobila japanske verzije - svih 140! Ako vam se to čini mnogo, tek toliko da znate, u europskoj verziji ih ima 290!

Acura
* NSX '91
* NSX '93
* NSX
* NSX - Type S
* NSX - Type S Zero
* Integra GS-R
* Integra Type R
* NSX-R LM GT2

Honda
* Prelude '93
* Prelude '94
* Prelude
* Prelude TYPE-SH
* Civic Sedan
* Civic 3 Door
* Civic Racer
* del sol S '93
* del sol Si '93
* Civic '93 Si 3 Door
* Civic '93 EX Sedan
* Civic CR-X '91 Si
* Accord Sedan
* Accord Wagon

Mazda
* Eunos Cosmo 13B Type-S CCS
* Eunos Cosmo 20B Type-E CCS
* Lantis Coupe2000 Type-R
* Eunos Roadster '89 Normal
* Eunos Roadster '90 V-Special
* Eunos Roadster '92 S-Special
* Eunos Roadster Normal
* Eunos Roadster V-Special
* Eunos Roadster S-Special
* FD Efini RX-7 '91 Type R
* FD Efini RX-7 Type RZ
* FD Efini RX-7 Type RB
* FD Efini RX-7 Touring X
* FD Efini RX-7 A Spec
* FC Savanna RX-7 GT-X
* FC Savanna RX-7 Efini III
* Demio GL-X
* Demio GL
* Demio LX G Package
* RX-7 LM Edition

Subaru
* Alcyone SVX Version L
* Alcyone SVX S4
* Legacy Touring Sedan RS
* Legacy Touring Wagon GT-B
* Legacy '93 Touring Sports RS
* Legacy '93 Touring Wagon GT
* Impreza WRX-STi TypeR
* Impreza '96 Sedan WRX
* Impreza '96 Sedan WRX-STi ver.III
* Impreza '96 Wagon WRX
* Impreza '96 Wagon WRX-STi ver.III
* Impreza '95 Sedan WRX-STi ver.II
* Impreza '95 Wagon WRX-STi ver.II
* Impreza '94 Sedan WRX
* Impreza '94 Wagon WRX
* Impreza RALLY Edition

Aston Martin
* DB7 COUPE
* DB7 Volante

DoX dge
* Viper RT/10
* Viper GTS

Chevrolet
* Corvette '96 GRAND SPORT
* Corvette '96 COUPE
* Corvette '67
* Camaro Z28

TVR
* Cerbera
* Griffith 500
* Griffith Blackpool B340

Toyota
* Starlet Glanza V
* Corolla Levin BZG
* Sprinter Trueno BZG
* Corona Exiv 200GT
* Celica SS-II
* Celica GT-FOUR
* MarkII '92 Tourer V
* MarkII '92 Tourer S
* Chaser Tourer V
* Chaser Tourer S
* Soarer '95 2.5 GT-T
* Soarer 2.5 GT-T VVT-i
* MR2 G-Limited
* MR2 GT-S
* Supra '95 SZ-R
* Supra '95 RZ
* Supra SZ-R
* Supra RZ
* MA70 Supra GT Turbo Limited
* JZA70 Supra TwinTurbo-R
* AE86 Corolla Levin GT-APEX
* AE86 Sprinter Trueno GT-APEX
* Castrol Supra

Nissan
* FairladyZ Version S 2by2
* FairladyZ Version S TwinTurbo 2by2
* FairladyZ Version S 2seater
* FairladyZ Version S TwinTurbo 2seater
* R32 Skyline '89 GT-R
* R32 Skyline '91 GT-R
* R32 Skyline GT-R Vspec
* R32 Skyline GT-R Vspec II
* R32 Skyline GT-R NISMO
* R32 Skyline GTS-t Type M
* R32 Skyline GTS25 Type S
* R32 Skyline GTS4
* R33 Skyline GTS25t Type M
* R33 Skyline '95 GT-R
* R33 Skyline '95 GT-R Vspec
* R33 Skyline GT-R
* R33 Skyline GT-R Vspec
* S14 Silvia Q's
* S14 Silvia K's
* S14 Silvia '95 Q's
* S14 Silvia '95 K's
* S13 Silvia Q's 2000cc
* S13 Silvia K's 2000cc
* S13 Silvia Q's 1800cc
* S13 Silvia K's 1800cc
* Primera '90 2.0Te
* Primera '95 2.0Te
* 180SX '95 Type X
* 180SX Type X
* 180SX Type S
* Pulsar '91 GTi-R
* Nismo GT-R LM

Mitsubishi
* GTO '92 SR SR
* GTO '92 Twin Turbo
* GTO '95 SR
* GTO '95 Twin Turbo
* GTO '95 MR
* GTO SR
* GTO Twin Turbo
* Galant VR-G Touring
* Galant VR-4
* Eclipse GT
* FTO '94 GR
* FTO '94 GPX
* FTO GP Version R
* Lancer EvolutionIII GSR
* Lancer EvolutionIV GSR
* Mirage Asti RX
* Mirage '92 Cyborg R

Hands On The Wheel

U ovakvoj igri kontrole su iznimno važne jer superokoliš ne znači ništa kad svoj superauto ne možeš pokretati onako kako hoćeš. Ovaj put nema nikakve bojazni - upravljanje automobilima je precizno i sigurno, a svako zanošenje, izlijetanje sa staze ili sudar definitivno su posljedice vaših prpusta u vožnji, a ne "prokletog komada plastike", kako neki od nas vole nazivati controller. Kad smo već kod controllera - odaberite analogni jer je mnogo veći užitak voziti pomoću njega, ali to je subjektivno mišljenje i reklama, pa zaboravite što sam rekao/napisao. Tijekom vožnje možete mijenjati tri pogleda - poznati pogled "iznutra" i dvije vrste pogleda sa stražnje strane automobila, pri čemu je grafika jednako kvalitetna u sva tri slučaja. Većina igrača (bolje rečeno - vozača) će se sigurno odlučiti za pogled iznutra, koji najbolje dočarava osjećaj brzine i omogućuje uporabu retrovizora. Ipak, neki će vjerojatno odabrati jedan od izvanjskih pogleda jer su mnogo prikladniji kad vozite u grupi (u ovoj igri se može dogoditi da čitavu utrku provedete u neposrednoj blizini ostalih vozila - neprojatelji su brzi i inteligentni i nije ih nimalo lako ostaviti iza sebe).

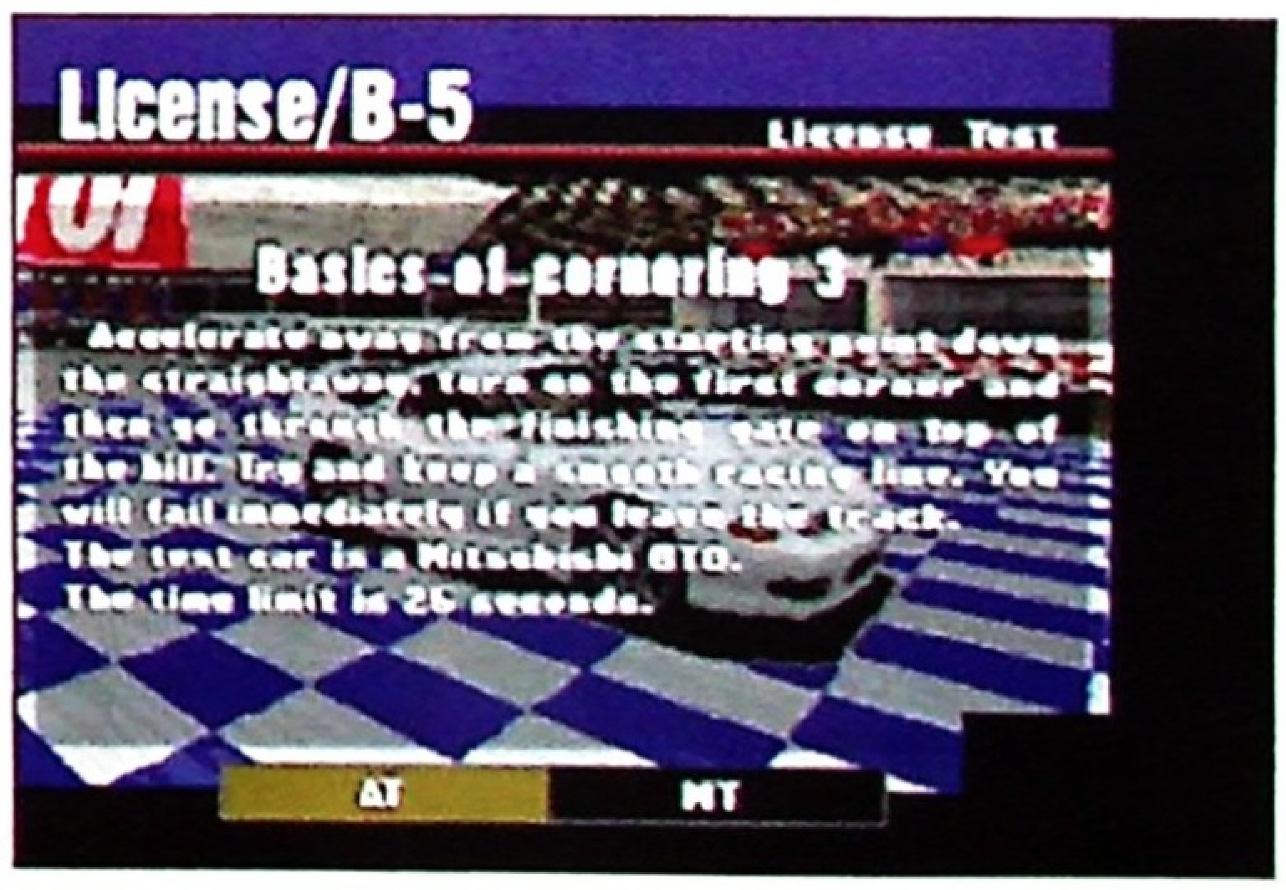
Shake it baby!

Gran Tourismo podržava Sonyjev analogni controller s force-feedback mehanizmom. Iako je analogna kontrola izvanredan dodatak, FF je tek osrednje učinkovit u ovoj igri, jer se controller cijelo vrijeme lagano trese simulirajući trešnju automobila u brzini, što me nije baš impresioniralo. Kad se sudarite, osjetit ćete jači udarac, što će vam dodatno otežati kontroliranje automobila na cesti. Uglavnom: analogno - obvezno, FF - samo ako ste zagriženi profesionalac.



And The Winner Is

Za svaku pobjedu u utrci dobijate novac (dobijate ga i ako ne pobijedite, ali mnogo manje), a ako pobijedite u kupu dobivate još i bonus te posebne automobile koje inače ne možete naći u katalozima prodavača. Ove ljepotane možete prodati za velike novce ili u njima voziti na sljedećim utrkama. Krećući se kroz igru, vaša će se garaža puniti različitim modelima, svaki za određeni tip utrke ili način vožnje. Da dođete do najboljih automobila u svim kategorijama i počnete pobjeđivati u najtežim utrkama, trebat će vam sigurno nekoliko tjedana, ako ne i mjeseci igranja. Gran Tourismo je svakako igra koja će vam uljepšati i skratiti ljeto. To je to. Kraj. Nema više. Idi, kupi i vozi.



Prije svakog testa za vozačku dobit ćete detaljan opis zadatka koji će vam se sigurno učiniti vrlo lagan, ali...



Zabijanje u protivnika u zavojima nije sportski, ali nije ni zabranjeno.

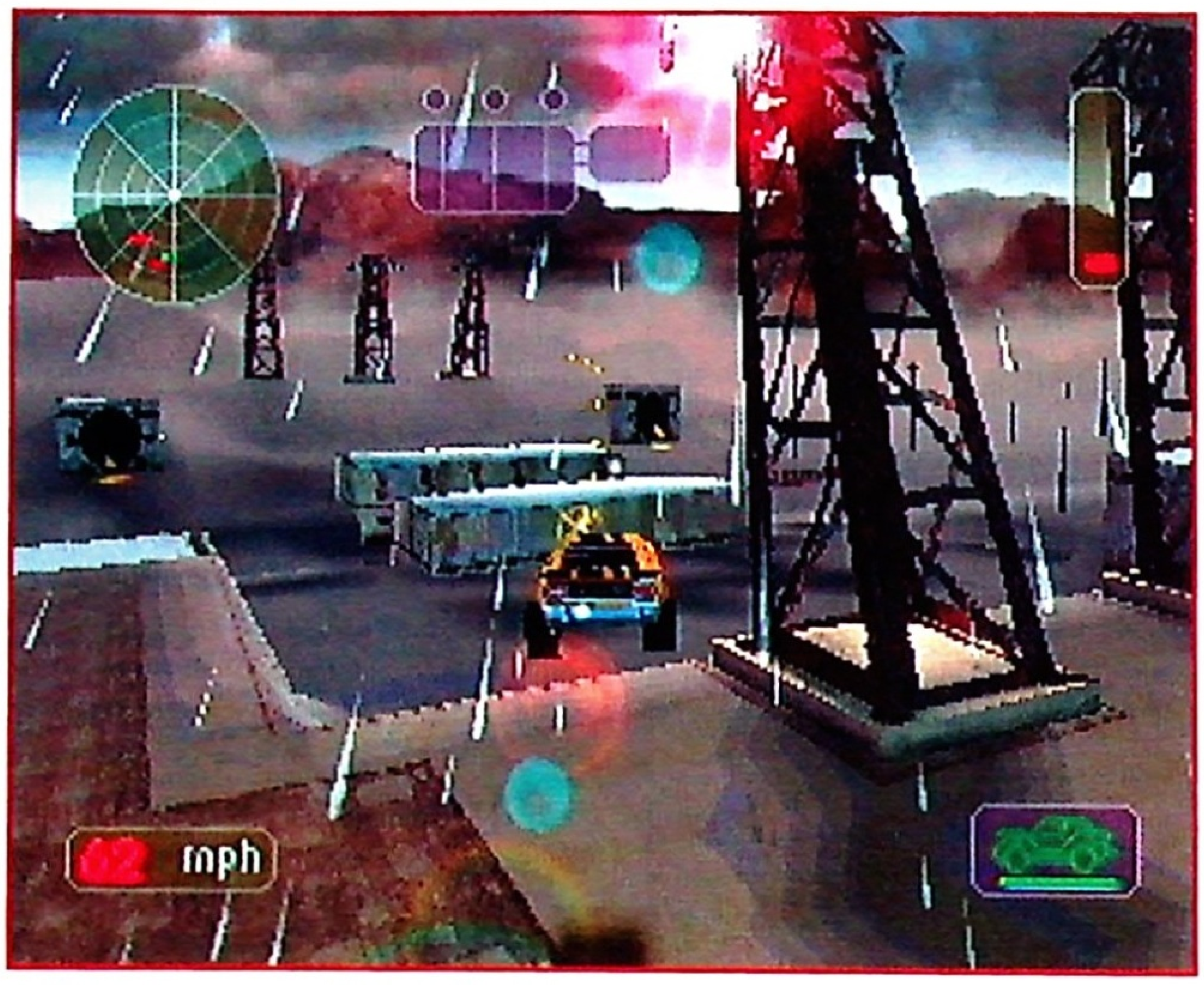
Gran Tourismo	*Simulacija vožnje*
Proizvođač *clickBoom*	Izdavač *PXL computers*
• Malo je preteško dobiti vozačku dozvolu • Neravnomjeran sustav igranja udvoje	• Brzinu, grafiku, zvuk • Realnost i broj različitih automobila
94	
Izvrsna, iznimno realna simulacija vožnje koju ni Damir Rukavina ne bi mogao popljuvati.	Platforme: ☑ PSX ☐ PC ☐ Amiga

Vigillante 8

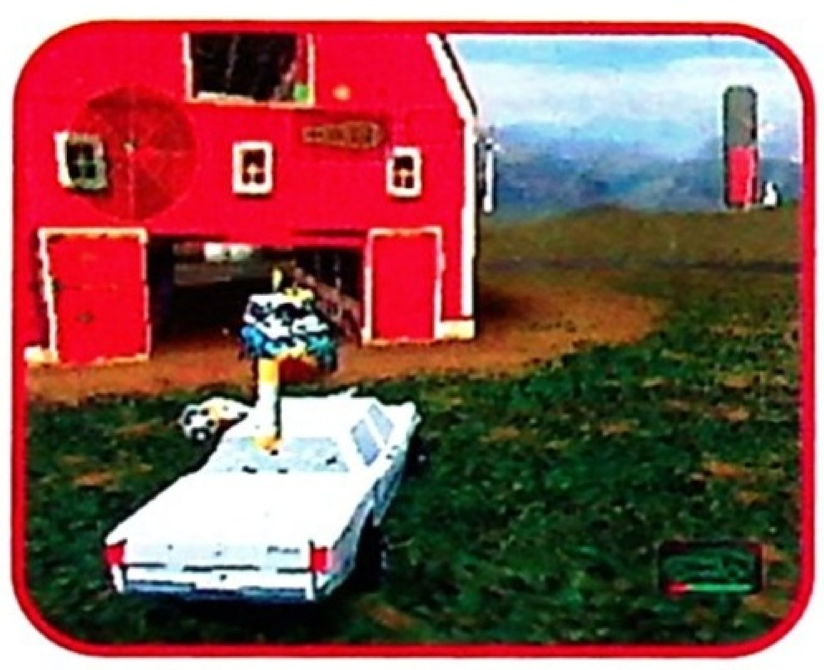
INTERSTATE '76 ZA PSX

HACK PREPORUKA mjeseca 6/98

Pomalo je čudno pisati heading za svoj tekst. Kada bi mi ga netko drugi pisao, pretpostavljam da bi glasio otprilike ovako: Activision je očigledno shvatio da bi PC igra Interstate '76, koja je revitalizirala crnački sleng i funky ritmove, mogla tvrtki donijeti još neku lovu, a ima li boljeg načina za to nego igru prebaciti na PSX konzole? Kristijana Žibrega stoga nimalo ne čudi pojava Vigillantea 8, jedino ga zabrinjavaju stvarno preduge afro frizure koje vijore kroz igru.



Podsjeća li vas ovo na Twisted Metal 2?



... ili Interstate '76?



... ili Mad Max?

Kupivši početkom prošle godine svoj prvi PSX, ne mogu nikome opisati koliko sam bio sretan. U to je vrijeme cijena konzola bila oko 400 DEM i ja sam stalno mislio kako skupiti taj iznos. Neumorno sama pisao tekstove za Hacker, malo je uskočila mama i konzola se konačno našla na mom stolu. Razina adrenalina u krvi je bila toliko visoka da nisam mogao mirno spavati nekoliko dana, ustajao sam noću još jednom se nadiviti elegantnom sivom dizajnu Sonyjevog čeda, još malo "odvrtiti" moćnog T-Rexa s demo CD-a i čuditi se snazi grafike na PSX-u (sjetite se, tada u Hrvatskoj nije bilo Voodoo kartica za PC). Isto tako, čudio sam se i video isječcima iz popularnih igara koje su i prodavale konzolu, a Sonyjev Twisted Metal 2 je izgledao posebno impresivno: vozikaš se gradom u gomili naoružanih futurističkih mrcina i razaraš sve što poželiš. Kad sam nabavio dotičnu igru, bio sam donekle razočaran jer ipak nije ispunila moja očekivanja - bila je nekako plitka i ne tako igriva kao što se činilo na prvi pogled - i već sam počeo gubiti nadu da će se itko udostojiti napraviti nešto po sličnom predlošku. Nekako u to vrijeme, Activision je tržištu predstavio svoj Interstate '76 koji je postigao golem uspjeh ponajviše zahvaljujući afro frizurama, funky glazbi, crnačkom slengu 70-ih i vjerno odsimuliranim fizikalnim karakteristikama vozila. Activision je skužio u kom grmu leži lova pa je nakon Nitro Ridersa uposlio gospodina Goldmana (producenta Interstatea '76) na novom projektu za PSX konzolu - Vigillante 8. Razvoj je povjeren američkom proizvođaču Lukoflexu i nakon mjeseci iščekivanja, teaser animacija, press releasova i promo slika, konačno smo dobili golden



Meet the gang

U Vigillanteu 8 možete birati 8 različitih likova a svaki ima svoje karakteristično vozilo, omiljeno specijalno oružje i, što je najzanimljivije, vrlo zanimljivu biografiju (scenaristi su se ovaj put stvarno potrudili). Zbog ograničenog prostora, ovdje vam donosimo opis samo 4 lika, ostale ćete ionako upoznati.

John Torque

Ovo je glavni lik u igri. Ova ozbiljna faca je dovukla svoje dupe čak iz Vegasa da bi se borila na strani pravde. Ne ide nikuda bez svog omiljenog oružja, bass quakea, malo modificirane verzije stereo sustava u vozilu koja kida i čelične konstrukcije dočim počne pumpati svoje specijalne funky ritmove.



Chassey Blue

Ova ženskica je specijalni tajni agent a dolazi iz Washington DC-a. Njena je tajna zadaća neutralizirati prijetnje *kojota*, a naša je pretpostavka da će se na kraju u nekoga zaljubiti. Njeno je omiljeno oružje izašlo iz laboratorija u DC-u, zove se gridlock i ispaljuje mrežu užarenih zapaljivih raketica.





CD s tzv. shipping verzijom koda te s veseljem možemo zaključiti: Activision je opravdao očekivanja. Vigillante 8 je zapravo spoj Twisted Metala 2, Interstate '76 tematike (sve vrvi od crnačkog slenga, bujnih afro frizura i funky soundtracka grupe Shaft), apokaliptičnih krajolika koji kao da su preuzeti iz Mad Max serijala i vrlo, vrlo moćnih oružja.

Kinda destructible

U nekoj bliskoj budućnosti nedostatak benzina bacio je svijet na koljena, a SAD doveo na rub ekonomskog kolapsa. Pobune i nemiri izbijaju svugdje, a "snage zakona" su prezaposlene uvođenjem reda u urbana područjima da bi zaštitile ona manja. Kao šećer na sve to, strane sile se udružuju nastojeći destabilizirati SAD te upošljavaju Sida Burna, profesionalnog teroristu koji se ubacuje na jugozapadno područje SAD-a i ondje stvara svoju vojsku - *kojote*. Lokalno stanovništvo shvaća da ih njihovi izabrani predstavnici zakona ne mogu zaštititi od terorističkih napada pa su odlučili uzeti zakon u svoje ruke, od tog trenutka prestaje svako filozofiranje i počinje akcija. U igri Vigillante 8 priča nije samo izgovor za što šarenije eksplozije, nego je dodatni element koji radnju čini dinamičnijom i upotpunjuje opći retro look 70-ih koji krasi ovu igru. Kao što vidite na slikama, grafika je vrlo šarena, vrvi narančasto-crvenim nijansama, što bi trebalo značiti da su nas dizajneri igre opskrbili oružjima koja "misle ozbiljno". Iznenadit ćete se kad zapucate iz štektajućih automatskih varijacija prevelikih miniguna, a učini vam se da krajolik jednostavno vrvi spremnicima s gorivom koji samo čekaju da ih pogodite pa da se spektakularno razlete i udarnim valom

Slick clyde



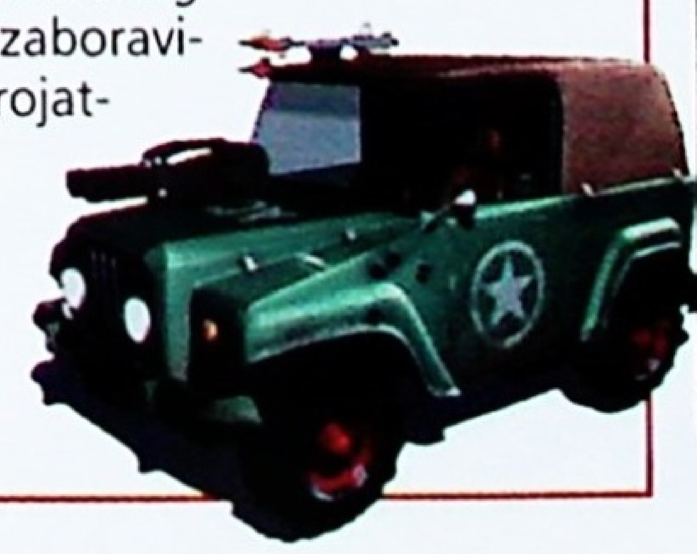
Bivši playboy iz Texasa koji je prisilno unovačen na vašu stranu baš kad je kanio posjetiti automobilski sajam u Alberquerqueu (nadam se da je spelling OK). Clyde je za svoje omiljeno oružje odabrao white lightning jer mu je izgledalo "kao cool antena". No ova "cool antena" može onesposobiti elektroniku bilo kojeg oružnog sustava i ne djeluje baš tako bezopasno...



Loki



Loki je karijeru započeo kao pokusni pilot u tajnoj aviobazi smještenoj kraj tajanstvenog Sitea-4. Još uvijek ne može zaboraviti svoje letačke dane pa vjerojatno zato i obožava scater projektile - paket od tri cruise projektila s ugrađenim glavama koje sada nose klaster bombe.



V8 se jako fura na vaše apetite za razaranjem. Posebni je užitak napucavati objekte smještene na nivou sa naftnom konstrukcijom jer sve što napucate leti u zrak u predivnim narančastim nijansama.





sruše još nekoliko konstrukcija oko sebe. Naravno, prava fešta počinje tek kad pokupite neki od čuvenih powerupova tipa samonavodeći projektili ili ogromni gun turret koji se prijeteći okreće u smjeru vaših neprijatelja i nepogrešivom ih točnošću sustavno rastavlja na dijelove. No, pravo iznenađenje nastupa kada svoja sredstva za uvjeravanje usmjerite u nepokretne objekte koji krase neočekivano detaljan okoliš: gotovo sve možete uništiti. Ogromni kompleksi za preradu nafte nestaju u narančastoj kugli kad ih god počastite s par projektila, zgrade se ruše pod vašom baražnom vatrom, ograde se ruše kad projurite kroz njih. U ovoj igri nema onih fora da kroz neke objekte jednostavno ne prolazite ili ih ne možete uništiti. Sve je ovdje podložno djelovanju vašeg oružja i, što je najbolje, na okolišu trajno ostaju tragovi vašeg djelovanja; dakle, objekti koje ste uništili neće neočekivano nestati dočim se udaljite od njih. Momci iz Lukofluxa su očigledno znali iskoristiti (pre)malih 2 MB PlayStationove memorije do posljednjeg bita.

Groovy

Sve bi to palo u vodu da se vaše vozilo kreće kao nosorog na ledu, no čim primite joypad u ruke primjetit ćete da su algoritmi za fiziku vozila iz Interstatea '76 iskorišteni i u Vigillanteu 8. Vozilo savršeno reagira na vaše komande, a osjećaj upravljanja je sličan kombinaciji Interstateovog simulation moda i Carmageddonovog preuveličanog arkadnog načina upravljanja (znam da vam je ovo teško uprizoriti). Išlo se do najmanjih sitnica, vaše vozilo blago trzne čim ispalite raketu ili se blago okrznete o neki zid, a da ne spominjem kako ćete se provesti napuca li vas tkogod raketom u stražnjicu - imat ćete priliku uživati u jedinstvenom secret partu ove igre koji simulira zračne lupinge s F-16-icom. Kad smo već kod modova igranja, pravi je užitak igrati s frendom u split screenu kada se ekran dijeli horizontalno ili vertikalno, što je pohvalno jer se ova mogućnost ne sreće tako često čak ni kod PSX igara. Što se tiče single playera, na raspolaganju vam je arkadni mod gdje možete odabrati bilo koju arenu i protivnike i quest mod u kojem napredujete iz misije u misiju. Možda najbolja demonstracija ove igre je promo animaciju na prošlom Hack CD-u koja je najbolje pokazala kako Vigillante 8 izgleda "uživo". Ili vam ostaje vjerovati mi na riječ da je ovo igra koju će rado zaigrati svatko željan akcije (a takav je, po definiciji, svaki PSX-aš). Razlog zašto je Vigillante 8 dobio manju ocjenu, za 1% ,od pomalo konkurentskog proizvoda Road Rash 3D iz Electronic Artsa je što je ipak koncept mogao biti malo razrađeniji, a ne da se sve svodi na čistu akciju, brzinu i adrenalin. Ako vam se čini da bi neki drugi elementi, osim akcijskih, pokvarili igrivost Vigillantea 8, primjer Road Rasha 3D će vam pokazati da niste u pravu. U svakom slučaju, ako ste željni adrenalina i akcije na kotačima za vaš PSX, trenutačno imate dvojak izbor: Electronic Artsov Road Rash 3D ili Activisonov Vigillante 8. Štogod izaberete, nećete požaliti...



Naravno, niti V8 ne može bez lans flare efekata.

Vigillante 8	*Arkada*
Proizvođač *Activision*	**Izdavač** *Activision*
• pomalo plitka ideja	• igrivost • dobre grafičke efekte • izvrsni dizajn krasi cijelu igru i daje neponovljiv ugođaj 70-ih
Ocjena: **86**	
Ako želite dobru akciju i vrhunsku grafiku, volite uništavati i furate se na funky ritmove, zgrabite Vigillante 8 prije nego se rasproda.	**Platforme** ☑ PSX ☐ PC ☐ Amiga


ELSA
ERAZOR
Brzina: Vrlina (kartica brža od Voo..... I,II)
Sabirnica: PCI & AGP
Memorija: 4MB SGRAM
Procesor: Riva 128
BIOS: ELSA bazično
Driveri: ELSA logično
Kompatibilnost: Vrhunska
Cijena: 1599 kn PCI, 1586 kn AGP (MPC)
TV ulaz: Standardno x 3
TV izlaz: Standardno x 2
Opcija nadogradnja:
miro/Pinnacle TV upgrade (809 kn MPC)
DDC bus mastering
prijem I - V TV opsega
digitalizacija 320 x 240
telekonferencija
PRO TEH
Nova cesta 158
tel: 01 396 707
fax: 01 396 705
HR 10 000 Zagreb
http://www.proteh.com
proteh@proteh.com


13 YEARS OF
POWER
STATION

HACK chat

Murali Tegulapalle

producent

Kako ste se zapravo domislili načiniti ovakvu igre, mješavinu luđačke jurnjave i uzbudljive akcije?

▶▶ Na početku je zapravo naša zadaća bila razviti PSX verziju već proslavljene Interstate '76 igre. No, zavirivši u mogućnosti Playstationa, te nakon pomnog istraživanja tržišta, odlučili smo pokušati napraviti igru gledanu iz nešto drugačijeg kuta. Interstate '76 je izvrsna igra, to svakako moramo napomenuti, no utemeljena je na misijama, što strašno podsjeća na simulacije, na što se onda nadovezuje još niz neželjenih elemenata. Vigillante 8 je igra brzog ritma, napetosti, eksplozija, sve u svemu, vrlo dinamična. Zbog toga smo odlučili krenuti drugim putem, te odmah na početku odbacili ideju o uporabi misija i uveli posebne vrste razina (ili arena). Igrač se suprostavlja protivnicima suparničke bande i prisiljen je preživjeti, a to će postići jedino ubijanjim, i to je to.

O kakvoj je pozadini u igri zapravo riječ, to baš nije savim razjašnjeno?

▶▶ Pa radnja Vigillantea 8 događa se tijekom 70-ih. Uzmanjkalo je nafte i velike ekonomske nedaće pustoše zemljom. Zli naftaški tajkun je ubrzo uvidio da bi situaciju mogao okrenuti u svoju korist, pokoriti Ameriku i zavladati njome, stoga je ponudio 100 miliona dolara onome tko uspije uništiti deset "posebno" odabranih mjesta koja su mu se našla na putu. Njegovoj ponudi odaziva se Sid Burn, do srži zao čovjek, te okuplja pet pojedinaca i osniva novu bandu, Coyotes. Njihov je glavni cilj izvršiti podmuklu zadaću i pokupiti nagradu. Da bi ih spriječio, dobrostojeći građanin Convoy osniva svoju vlastitu bandu i daje joj ime Vigilanties.

Na koji se način Vigillante 8 suprostavlja konkurenciji sličnih igara, po čemu se razlikuje od već viđenih naslova te vrste?

▶▶ Hm, glavni izazivač u našem žanru, borbe vozila, je Twisted Metall. No s obzirom da je posljednji nastavak te igre izašao krajem 1996., naša je igra par koraka ispred. Vigilante izgleda bolje, pruža iznenađujuće velik doživljaj brzine te ima neke nove zapanjujuće elemente igrivosti. No ako bacimo pogled u budućnost, naša će izravna konkurencija biti igre poput Twisted Metala 3, Rogue Tripa i sličnih. Ne bi bilo pošteno komentirati je li Vigilante 8 bolji od njih jer one tek trebaju izaći i pokazati svoje pravo lice, no jedno znam: oni će zasigurno biti zavidna konkurencija, a Vigilante 8 će im se suprostaviti svim svojim snagama.

Primjetili smo da se Activision u posljednje vrijeme opasno uključio u promoviranje Playstationa i njegovog tržišta, koji su razlozi povećanog pojavljivanja PSX naslova posljednjih mjeseci, je li to možda dio Activisionovog velikog i tajnog superplana kojim kani osvojiti svijet?

▶▶ Kako ste saznati za to? To je trebala ostati dobro čuvana tajna, ali znate kako je s ljudima iz marketinga (smijeh). No, šalu na stranu, prije nekoliko godina, odlučili smo povećati svoju nazočnost na tržištu konzola pa smo počeli proizvoditi naslove za njih u nešto većim količinama. Sada ste i sami vidjeli da je naš plan urodio plodom.

Tko su ostali članovi Vigillante 8 tima, kakva je u stvarnom životu hrpa računalnih fanatika kojoj nije dopušteno ugledati svjetlo vanjskog svjeta prije nego što u cijelosti završe trenutačni projekt?

▶▶ Uz mene, na projektu je radilo još pet osoba iz Luxoflux tvrtke, proizvođača Vigillantea 8: Adrian Stephens (glavni i jedini programer), Peter Morawiec (glavni dizajner), Jeremy Angleman (art direktor), David Goodrich (artist) i Edvard Toth (artist). Svi oni su vrlo zanimljivi (čitaj: otkačeni) dečki te, iako mnogo rade, ipak imaju svoje "normalne" živote. Stvarno je impresivno kako je tako mali tim uspio napraviti tako kvalitetnu igru, što je samo dokaz njihovog umijeća.

Kad ne radite za Activision, kako provodite svoje vrijeme, koja vam je najomiljenija vrsta zabave?

▶▶ Kad ne radim, uglavnom se volim baviti različitim sportovima i vrlo često izlazim s prijateljima. Dakle, ništa posebno.

Želite li još nešto dodati ovom intervjuu?

▶▶ Samo bih vam još želio zahvaliti na prilici da govorim o Vigillanteu 8, nadam se da ćete uživati u finalnoj verziji igre.



Uvijek je netko kriv

Za izvedbu ove zanimljive igre odgovoran je Murali Tegulapalle, producent igre. Murali je pri završetku fakulteta imao velike financijske poslove s nekim od najvećih Američkih banaka. Iako je imao priliku nastaviti svoj vrlo perspektivan posao (što se novčane strane tiče), no otišao je raditi u Activision gdje je bio tek jedan od game testera. Nakon vrlo kratkog vremena, unapređen je u pomoćnog producenta. U poslu koji sada ima, a to je glavni producent, prvi put se okušao radom na igri Mechwarrior 2 iza koje je odmah uslijedio njegov najnoviji projekt čiju recenziju možete čitati u ovom broju Hackera. Kao što vidite, čudni su putovi producentski: tko zna, možda, će jednog dana netko od vas računovođa postati renomirani svjetski producent za kojeg će se otimati konkurentske tvrtke.



Road Rash 3D









Vrhunska užitak jurnjave na brzim motorima začinjen užitkom arkadne borbe lancima, palicama i vatrenim oružjem - to su samo neke od odlika koje krase iznimno ostvarenje koje uskoro dolazi na PSX iz ugledne radionice moćnog Electronic Artsa. Ostaje vam samo da nabavite kožnjak, bokser i tvrde čizme s mamuzama i budite sigurni da ćete izazivati podsmjeh ljudi gdjegod se pojavite. Ipak je bolje uroniti u imaginarni svijet digitalne zabave i tamo izigravati lokalnnog šerifa, zar ne?



Anđeli pakla

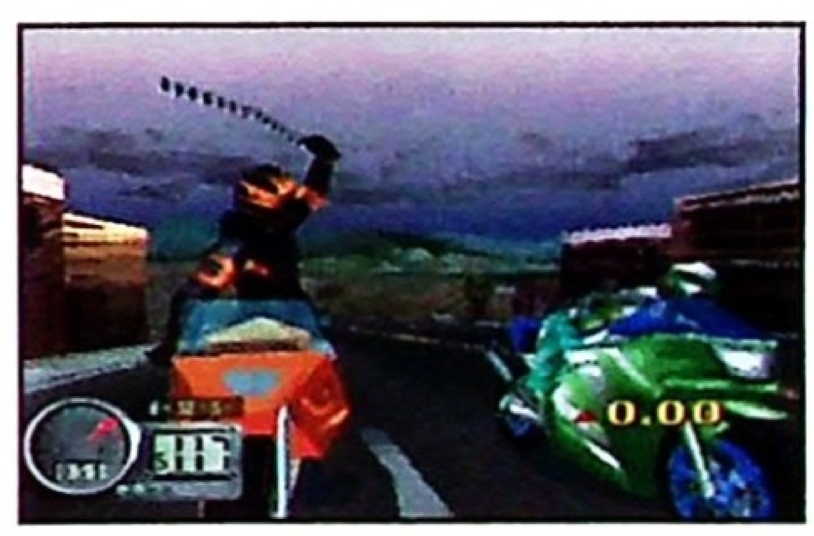
Prvobitni Road Rash je tipičan primjer kako dobra marketinška promocija može unaprijediti prodaju prosječnog proizvoda. Do sada je u svijetu prodano oko 2.5 milijuna primjeraka Road Rasha na svim platformama, a Electronic Arts bi svakog časa trebao izbaciti nastavak s prozaičnim i danas neizbježnim "3D" sufiksom. Kristijan se probija kroz šumu press releasova i promo materijala tragajući za istinom...

U prospektima za ovu igru kaže se da je riječ o "combat motorcycle racing video game", što zvuči uistinu moćno, no radije se ograničimo na udomaćenije izraze kao što su "jurilica na motorima" ili "motoludnica". O čemu je zapravo riječ? Vrlo jednostavno: igrač na početku odabere jedan od 4 raspoloživa motora, zajaši mrcinu i provoza se golemim područjem strpanim u ovu igru boreći se protiv četiriju bandi koje tvrde da jedino one vladaju cestom. Svoj ćete motor poboljšavati (kupiti drugi) ovisno o vašem vremenu i poziciji ostvarenoj proлaskom kroz pojedine checkpointe, što je nužno jer, napredujući kroz igru, bande su sve jače i opasnije.

Gang game

4 bande protiv kojih vozite u igri itekako doprinose dinamici igračkog doživljaja s obzirom da je svaka popraćena kratkim filmskim sekvencama režiranim u maniri MTV spotova. Zanimljivo je da se Electronic Arts odlučio na kratke sekvence (najviše 6 sekunda) jer zato što "*ljudi danas više ne cijene toliko trud uložen u režiranje i izradu filmskih sekvenci kao mi koji radimo na tome i znamo da to nije jednostavan (niti jeftin) proces. Čini se da danas svi traže kratke i lako probavljive informacije pa smo proveli malo istraživanje i utvrdili da je granica tolerancije kod igrača za animirane sekvence oko 6 sekunda. Sve video sekvence koje vidite tijekom igre nisu dulje od toga*". No, više nego po animacijskim sekvencama, bande se razlikuju svojim motorima i stilu vožnje te AI-u koji je u ovoj igri na vrlo zavidnom stupnju. Bande se okupljaju u birtijama razbacanim po stazi gdje će pokupiti najnovije tračeve, malo se odmoriti, opremiti motor i čuti vremensku prognozu. Ovo posljednje je itekako važno jer u RR3D-u nećete daleko stići ako ne odaberete pravi motor za određenu vrstu terena i određene vremenske uvjete. Banda DeSades živi u industrijskoj zoni i krade dijelove za motore od ostalih bandi. Motori ovih divljaka su vrlo brzi i lagani za upravljanje, a takav im je i stil vožnje. S druge strane, Dewleyeva banda ima nešto "tvrde" motore, ali vrlo brze i izdržljive zahvaljujući gotovo neprobojnom oklopu. Pošto ova banda dolazi sa zapadnog kontinenta, dečki su maksimalizirali performanse svojih motora furajući ih obalnim cestama. Osim toga, ovi se momci doista znaju služiti lancima, šipkama i šakama pa neka vas ne zavara to što ne nose vatrena oružja. Ako itko zna izvoditi atraktivne akrobacije na motorima, onda su to sigurno momci iz bande Caffe Boys. Kreću se uglavnom istočnim dijelom mape i u manje naseljenim mjestima i na širokim ulicama uvježbavaju svoju vještine i vožnju.





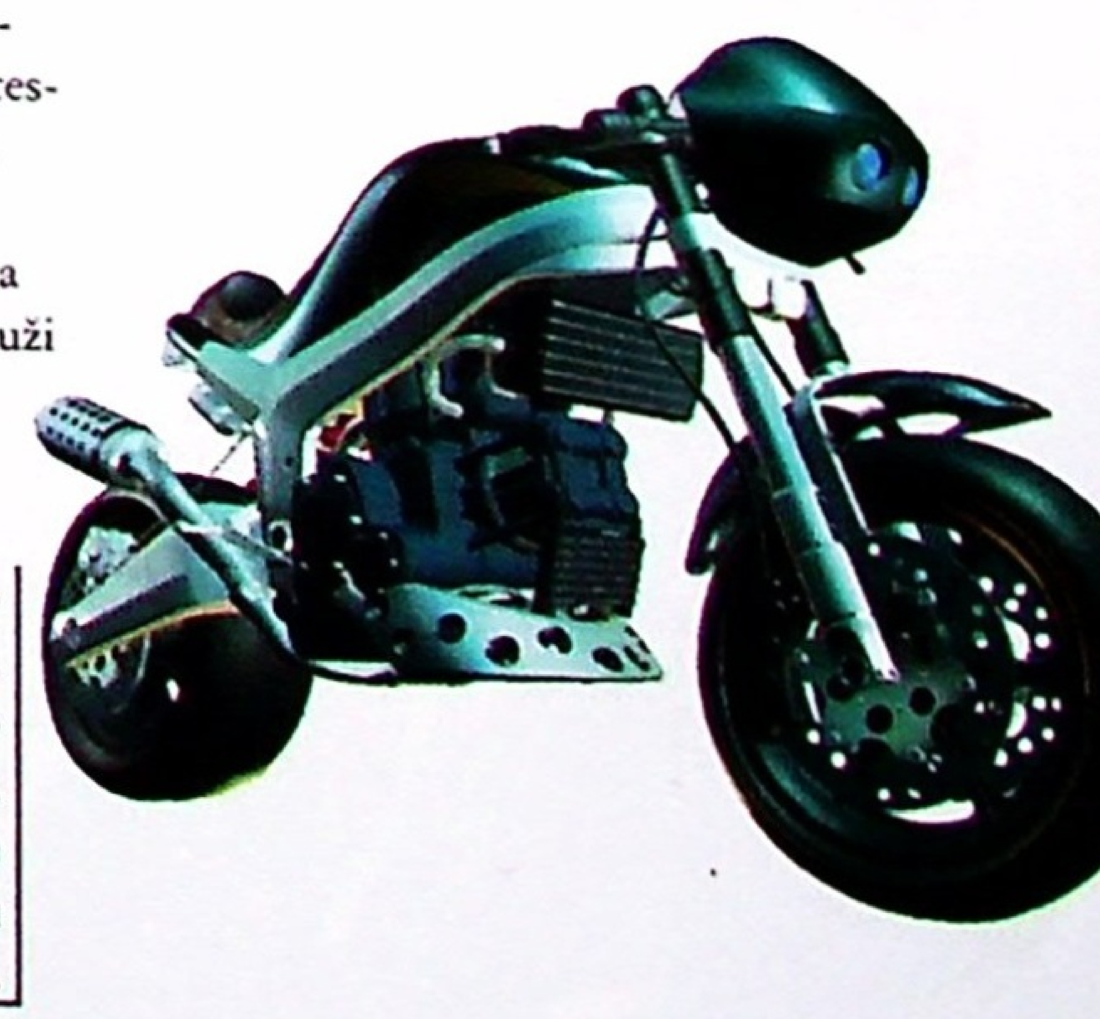


Dewleyeva banda ne rabi vatreno oružje, što ih ne čini manje opasnima. Naprotiv, znaju se odlično služiti šipkama i lancima.

Osim virtuoznosti i brzih motora, ova se bandu diči i impresivnim arsenalom oružja pa će biti vrlo nezgodno nađete li im se na vatrenoj crti. I na kraju, banda Techgeists se kreće sjevernim dijelom mape usavršavajući svoju vožnju na planinskim cestama i oštrim zavojima a najčešće se služi oružjima srednjeg dometa. Dakle, dizajneri su se potrudili načiniti bande što različitije po oružju, motociklima, stilu vožnje i području na kojem se okupljaju. Borit ćete se protiv bandi, ali i protiv ništa manje sposobne policije, čak se može dogoditi da vam se u tome pridruže i "anđeli pakla" s kojima ste do maločas bili na ratnoj nozi samo zato što ste se provezli njihovim teritorijem.







U Road Rashu 3D sve vrvi od divljaka na cesti koji "misle ozbiljno". Ovo je jedan od tipičnih brzih filmskih kadrova kakvima igra obiluje. Pozor! Ljubitelji agresivne akcije bez kompromisa, ovo je prava igra za vas.

Igra treće generacije





Ništa manje spektakularni nisu ni sudari. Pokreti su preuzeti od "živih" kaskadera motion-capture tehnologijom, a kako se to radi u praksi - pogledajte na videoisječku našeg Hack CD-a.



Okoliš je vrlo detaljan i bogat teksturama, krajolici se stalno izmjenjuju pred vašim očima. Nemojte se samo previše zabuljiti jer boste mogli završiti kao "pajdo" na slici.



Atlantic Records

Američka izdavačka kuća Atlantic Records je za RR3D snimila popratni soundtrack album - Road Rash 3D: The Album - što je događaj koji se ne događa svaki dan u svijetu računalnih igara. Svoje pjesme su ustupili Atlanticovi bendovi poput Sugar Raya, CIVa, Fat Joe, Kid Rocka i Big Wrecka. Svi su oni za ovaj album napisali ili nove pjesme (neki su ustupili i dosad neobjavljene materijale), pjesme su OK, a neke su čak i dosta poznate poput "Mean Machine" Sugar Raya. Zanimljivo je da su "teškaši" iz The Mermena snimili nekoliko pjesama specijalno komponiranih samo za ovu igru. Pokušali smo preko Electronic Artsa dobiti intervju od bendova koji su snimali pjesme za RR3D album, ali nam to na kraju ipak nije uspjelo jer su momci trenutačno "vrlo zaposleni". Nismo ni mislili da će biti slobodni. Tko zna, možda će od intevjua ipak nešto biti u sljedećem broju...



Motori

Sve što voze vaši protivnici možete odabrati i vi, naravno, ako imate dovoljno keša. Svaka banda ima 3 motora pa nas jednostavna računica 3 motora puta 4 bande dovodi do zaključka da možete birati 13, pardon 12 motora. Nije loše, nije loše, pogotovo ako se uzme u obzir da svaki motor drugačije "leži" u ruci i ima različita oružja. Isto tako, vrlo je važan odabir motora s obzirom na vrstu terena i vremenske uvjete pa otvorite oči i uši u bircevima...











Grafika je svakako jedan od glavnih aduta RR3D-a. Naime, slobodno možete zaboraviti jednostavnije poligone i ograničene mape koje su do prije godinu dana bile popratna pojava na Playstationu zbog ograničene mu memorije. Zahvaljujući Performance Analyzeru (više o ovom alatu pročitajte u tekstu The Making Of - Road Rash 3D), programeri Electronic Artsa su uspjeli optimizirati grafički engine pa ni u jednom trenutku, čak ni kad se na ekranu nalazi nekoliko motora i vrlo detaljan okoliš, igra ne gubi na brzini. Animacija likova je prekrasna, vidi se da su pokreti motociklista skidani sa "živih" ljudi motion capture tehnikom. Posebno impresivno djeluju različiti kutevi kamere koje birate po želji (ili odaberete automatsku kameru) - kadrovi su uvijek nabijeni akcijom i dramatičnošću, u maniri dinamičnih sportskih TV špica. I kao da brza grafika, kratke spot-animacije i dramatična akcija nisu dovoljni da adrenalin počne kolati venama, očekuje vas i izvrsna glazba. EA je za ovaj naslov sklopio ugovor s Atlantic Recordsom, poznatom američkom izdavačkom kućom, koja će snimiti sa svojim bendovima pod ugovorom poseban CD soundtrack za ovu igru. Vjerujte mi, davno se niste naslušali ovako dobre hard-rock glazbe u jednoj igri koja sintagmi "dizanje adrenalina u krvi" daje jedno sasvim novo značenje. Brzi i melodični rifovi na gitari i "raspuknuti" glas poznatih faca iz Sugar Raya, CIV-a, The Mermena i drugih raspalit će vaše sirove instinkte do krajnjih granica. Osim toga, valja spomenuti da je RR3D jedna od vrlo rijetkih igri koje su u stanju istodobno sa CD-a učitavati potrebne podatke o novom okolišu i svirati CD soundtrack - sve to za vrijeme igre i bez ikakvog primjetnog usporavanja. Isto tako, jednu ćete stvar odmah uočiti igrajući RR3D: nema učitavanja novih staza pri prolasku kroz checkpointove kao što je to slučaj s ostalim simulacijama vožnje koje učitavaju svaku stazu posebno. Naime, kompletna mapa u Road Rashu 3D je, zapravo, 3D svijet po kojem napredujete onako kako vi želite, a ne kako su to zamislili dizajneri igre. To konkretno znači da se cesta svako malo račva u više smjerova te uvijek možete odabrati kojim ćete voziti, a PSX će tijekom igre, bude li potrebno, učitavati novu grafiku i podatke o novom okolišu ne usporavajući igru i ne prekidajući glazbu s CD-a. Čudesno, ali istinito. U svakom slučaju, igrajući RR3D zapanjit ćete se koliko se toga može smjestiti u jadnih 2 MB PSX-ove memorije.

Na kraju, ne preostaje mi ništa drugo nego vam preporučiti ovu igru. I ne samo ovu, nego i Vigilante 8 i Resident Evil 2 i Gran Turismo i... Pa, čini se da je neočekivana pauza u produkciji PSX naslova u ožujku i travnju bila samo priprema za tzv. treću generaciju igara koje počinju PSX hardver rabiti u njegovoj punoj snazi. Road Rash 3D u svijetu izlazi 5. lipnja 1998.



Road Rash 3D — *Hi-tech jurnjava*

Proizvođač *Electronic Arts* **Izdavač** *Electronic Arts*

- možda su 4 bande protiv koji se borite premalo?

90

- izvođenje i grafiku izvrsnu glazbu i soundtrack CD
- raznovrsne terene i veliku igrivost

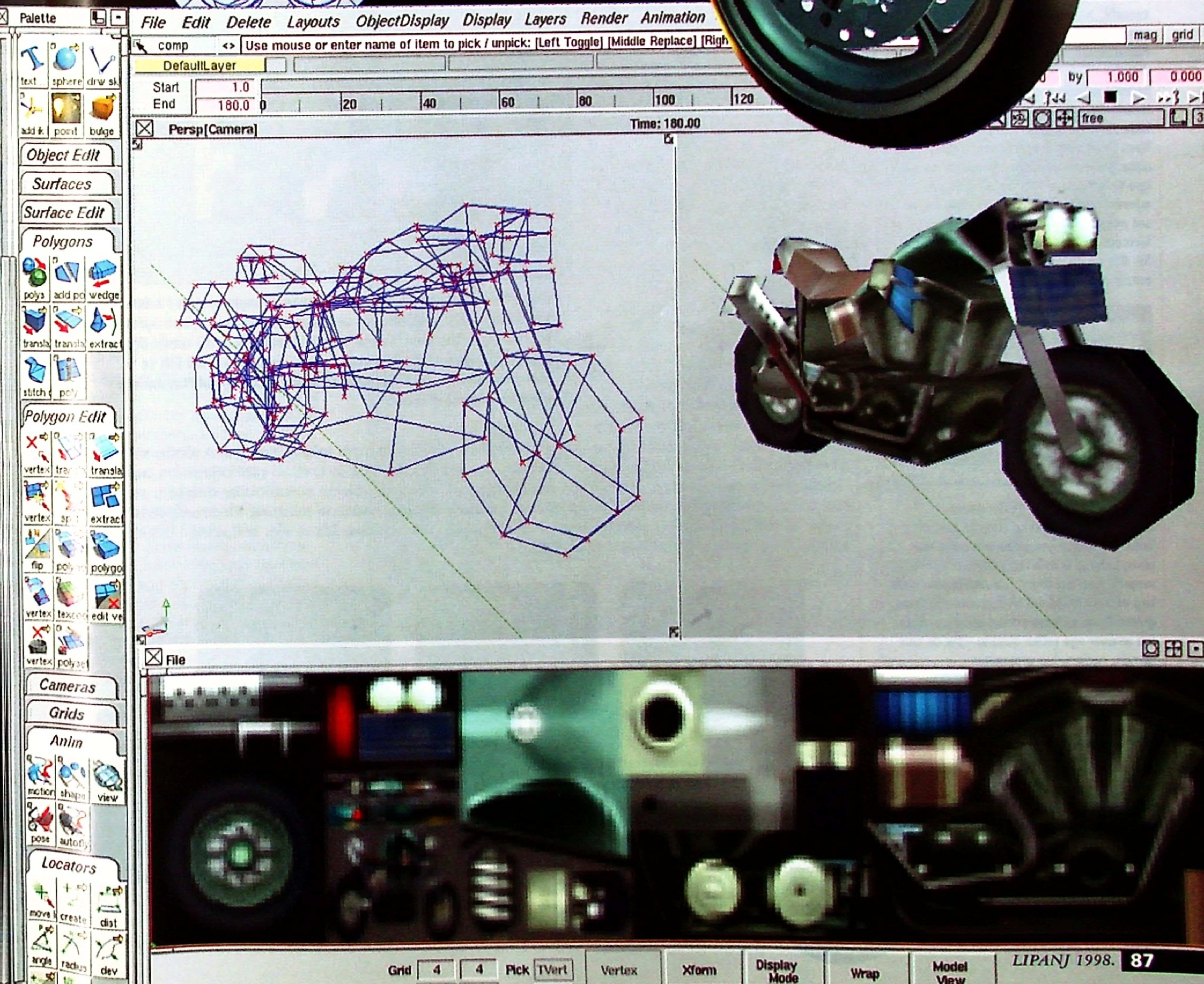
Hi-tech jurnjava na motorima s izvrsnim borbenim elementima te glazbom i brzim izvođenjem koji će iz vaših žila izvući posljednju kap adrenalina. Igra bez kompromisa.

Platforme
- [x] PSX
- [ ] PC
- [ ] Amiga

the making of



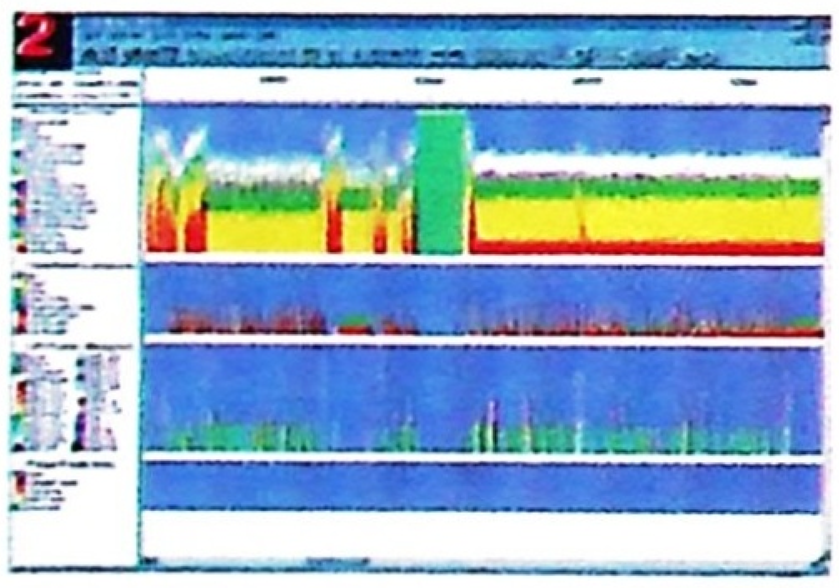
Produkcija vrhunskih igara je sve samo ne jednostavan posao. Zahtijeva enormno skupu opremu, vrhunske talente, puno, puno love i podrazumijeva korištenje trikova. Dio tih trikova koji se koriste pri izradi igara za čitatelje Hackera otkrivaju čarobnjaci koji su sudjelovali pri izradi Road Rasha 3D. Ovo možete pročitati samo u našem časopisu...



the making of Road Rash 3D

Performance Analyzer - aplikacija koja ubija!

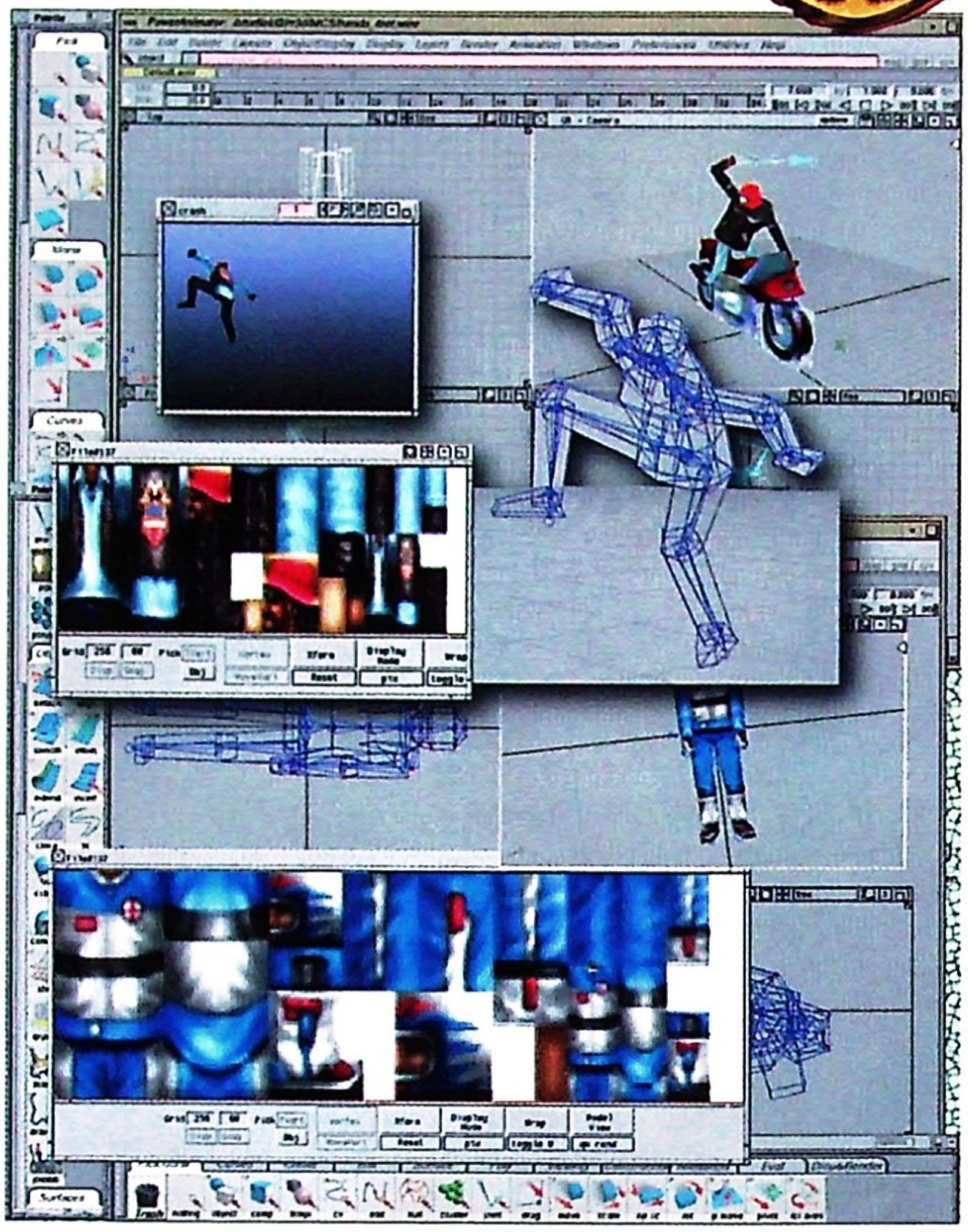
Vlasnici PSX su postali svjesni prave male revolucije koja se dešava na njihovoj "igračkici". Sam Sony kaže kako su igrači do sada vidjeli dvije generacije igara za PSX, a ostale su još dvije. Logična arhitektura konzole kao i Sonyeva konstantna suradnja sa proizvođačima igara su PSX-u priskrbjeli golemu popularnost kod igrača i proizvođača. Sam Sony nikada nije krio detalje ili specifikacije konzole (što se ne bi moglo reći za konkurentske tvrtke) već je proizvođačima dao sve potrebne alate i dokumentaciju, što maksimalno olakšava programiranje igara za PSX. I sam Sony konstantno razvija alate za razvoj igara, a posljednji njihov alat je Performance Analyzer i namijenjen je optimiziranju programskog koda. "Proizvođači igara nisu niti izbliza iskoristili sve potencijale naše konzole, naprotiv! Primjerice, Tekken 2 iskorištava tek 30 do 40% hardverskih mogućnosti konzole", tvrdi Ken Kutaragi, jedan od inžinjera koji su konstruirali konzolu. Performance Analyzer programerima daje detaljnu analizu koda i omogućuje im točne podatke o tome koji dio PSX-a je optimalno iskorišten, gdje se javljaju zastoji, koji dio koda uzrokuje presporo izvođenje itd. Upotrebom ovog fantastičnog programskog alata, proizvođači mogu optimizirati svoje igre do granica o kakvima se prije par mjeseci moglo samo sanjati, a rezultat je već ovdje - Igre treće generacije poput Gran Turisma, NFS3-a, Vigilantea 8, Road Rasha 3D. Kako li će tek izgledati igre četvrte generacije, pitamo se?



Na slici vidite sliku iz Performance Analyzera, programskog alata za analizu koda. Ne pitajte nas ništa, niti nama nije jasno kako je iz ovih tzv. grafikona uopće moguće išta "pročitati", no zato imamo ljude koji nemaju društveni život (zovemo ih "programeri") da se bave takvim stvarima. Bože, biti novinar nije toliko strašno - što da sam završio, recimo, kao programer.

Motion Capture

Usprkos uvriježenom mišljenju da je motion capture jednostavna tehnologija, odmah ćemo vam razbiti sve sumnje. Oprema je skupa, računala za procesiranje "uhvaćenih" podataka su skupa, a sam postupak je sve samo ne lagan. To je i razlog zašto samo najveći (čitaj: najbogatiji) imaju svoje studije za motion capture (npr. GT Interactive, EIDOS, Electronic Arts), dok su ostali prisiljeni iznajmljivati opremu na korištenje. Sam postupak "hvatanja" pokreta počinje lijepljenjem kuglica koje reflektiraju svjetlost na zglobove glumaca. Glumci su obučeni u tamna odijela da bi se svjetlost reflektirala samo s kuglica koje, usput, imaju nezgodnu naviku da otpadaju s tijela. Nakon što posebna kamera snimi pokret, računalo za procesiranje dobivenih podataka izračunava koordinate točaka na temelju jačine reflektirane svjetlosti sa svake kuglice, čime se dobiva opis objekta za svaku sličicu. Obrada takvih podataka u realnom vremenu je vrlo zahtjevan posao pa se za tu namjenu koriste najbrže SGI radne stanice. Nakon što SGI pohvata koordinate točaka, one se dalje obrađuju u nekom od programa za 3D projektiranje (3D Studio Max na PC-u ili Power Animatoru na SGI-u). Slijedi čišćenje nepotrebnih točaka, što se obavlja ručno i oduzima značajne vremenske i ljudske resurse. Nakon toga na scenu stupaju programi za optimizaciju broja točaka i poligona kako bi se dobilo na brzini iscrtavanja. Da bi se smanjenjem detaljnosti objekta zadržala uvjerljivost, koriste se razni trikovi. Primjerice, često se pribjegava teksturama koje su nacrtane tako da simuliraju više poligona, dok se u stvari radi o jednom poligonu. Tipični primjer ove mudrolije je NFS3 koji ima naizgled vrlo detaljne objekte automobila, dok se u stvarnosti radi o vrlo jednostavnim "škatuljama" na koje su aplicirane pažljivo nacrtane teksture. Electronic Arts svoj studio za motion-capture u Kanadi koristi pri izradi gotovo svih naslova, što se vidi iz fluidne i uvjerljive animacije - pogotovo one u World Cupu 98.



Nakon "snimanja" pokreta, u računalu imamo 3D zapis modela i animaciju kroz vrijeme. Opis 3D objekta koji se "uhvati" sa motion-capture opremom je često neprecizan i ima "smeća" koje je potrebno očistiti ručno. Nakon toga se pristupa optimizaciji ploha i broja sličica po sekundi dok se ne postigne ravnoteža između kvalitete i memorije koja ja kod Playstationa uvijek ograničavajući faktor.











Pokreti su "uhvaćeni" sa kaskadera, a kako to izgleda u praksi najbolje možete vidjeti ako pogledate Road Rash 3D promo animaciju koja se nalazi na Hack CD-u.



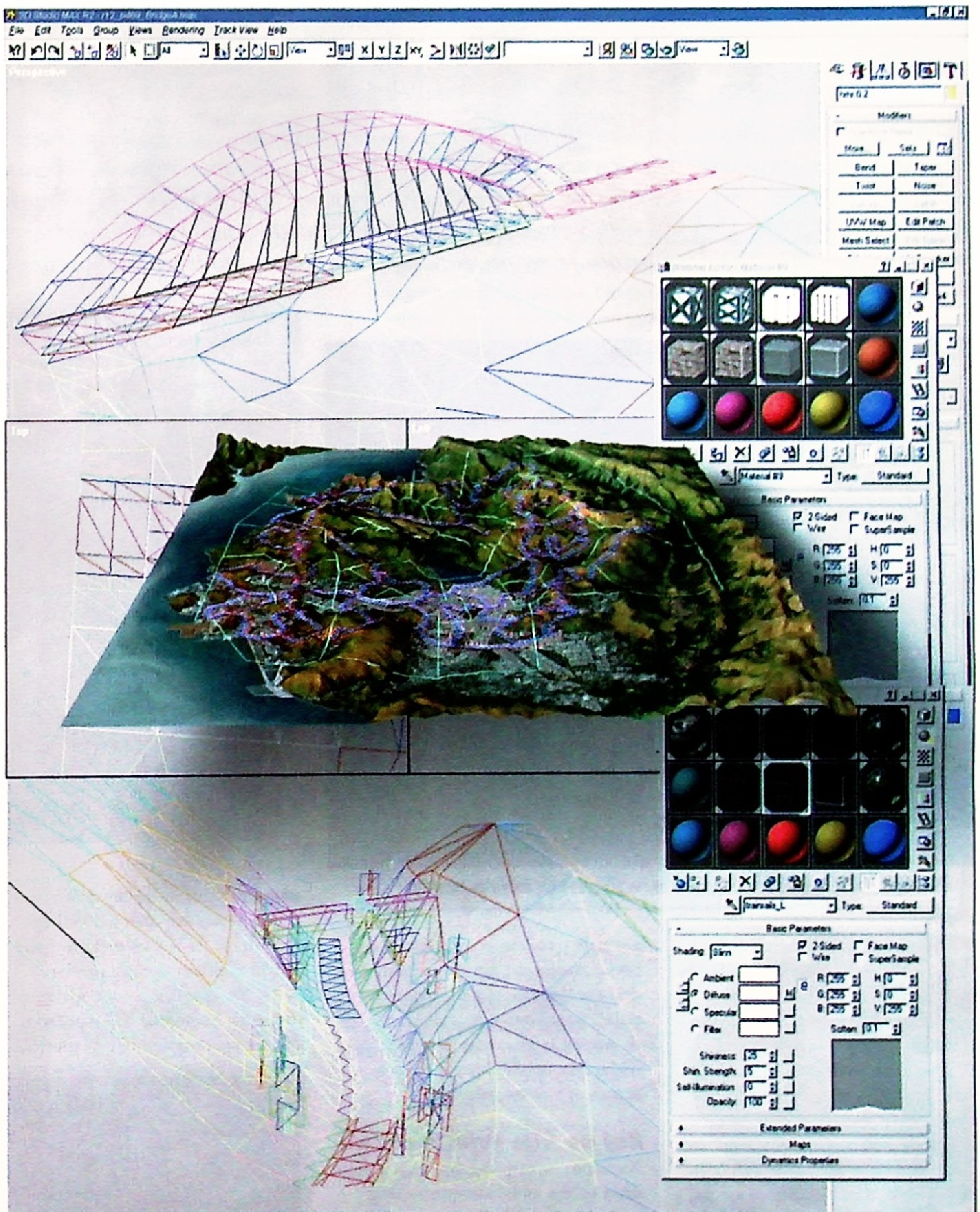
Pomoću trikova

Prvo što ćete sigurno primjetiti kad zaigrate Road Rash 3D je velika brzina kojom se igra odvija i na najkompleksnijim scenama te ogromna količina geografskih podataka koje su programeri uspjeli strpati u 2 MB Playstationove memorije. Kao i uvijek, korišteni su mnogobrojni trikovi. Prvo nas je zanimalo kako to da je zadržan visoki frame rate, s obzirom na detaljnost i količinu objekata koji se pojavljuju u igri. Odgovor daje Smith, jedan od producenata igre: "Glavni trik je u tome da smo koristili dvije vrste tekstura i objekata: objekti koji se pojavljuju u vašoj neposrednoj blizini su detaljniji i imaju na sebi aplicirane teksture visoke rezolucije, a objekti koje vidite u daljini (i za koje ionako nije bitna detaljnost) imaju manje poligona i teksture u niskoj rezoluciji. Kako je iscrtavanja manje detaljnih objekata i niskorezolutvnih tekstura mnogo brže, to je jedan od načina na koji smo dobili na brzini". Ono što Smith ovdje želi reći je da će motocikl kojeg upravo prestižete biti u višim detaljima kako bi se održao nivo grafičke prezentacije same igre, a kada motocikl odmakne u daljinu, koristi se njegov grubi opis kako bi se iscrtavanje ubrzalo. Zanimljivi detalj broj 2: teren u igri ima više od 100 kvadratnih milja površine. Opis tako ogromnog 3D krajolika bi bio nemoguć bez zanemarivanja svih detalja, što ovdje nije slučaj. U čemu je kvaka? "Grafički engine u memoriji uvijek drži određeni dio okoliša na kojem se trenutno nalazite. Svi podaci o stazi, uključujući opis 3D objekata i njihove teksture, su kompresirani u memoriji Playstationa. Kad igrač dođe do dijela staze koji nije opisan u memoriji Playstationa, tada se potrebni podaci učitavaju u realnom vremenu s CD-a". Dakle, opis cijele staze se nalazi na CD-u i puno je veći od 2 MB PSX memorije. No kako se onda istovremeno učitavaju novi podaci o terenu i CD muzika? Smith i za to ima odgovor: "audio CD zapis nismo snimili na uobičajen način, već smo na CD-u isprepleli audio podatke sa opisom staze ". Cool. Iako nam ovo do kraja nije bilo jasno, nismo htjeli Smitha gnjaviti detaljima koji nam vjerojatno ne bi otkrio jer zadiru u profesionalne tajne EA programera.

Opis ostalih poslova oko izrade RR3D-a pročitajte u okvirima. U svakom slučaju, nadamo se da vam je jasnije kako su zauvijek prošla vremena kad je jedan čovjek mogao napraviti kompleksniu igru. Iako se povremeno pojavi faca poput Johna Carmacka, programera iz id Softwarea koji je skoro sam isprogramirao Quakeov grafički engine, današnja produkcija tipičnog naslova zahtijeva kooperaciju i suradnju stručnjaka iz više disciplina, podrazumijeva korištenje skupih studija za motion-capture, još skupljih SGI radnih stanica i mnogo, mnogo love. I na kraju uvijek ostaje ono ključno pitanje koje jednako muči filmaše i softveraše: "hoće li se naslov prodati u dovoljno primjeraka da se otplati?". Ako ne, obično će nekom visokom manageru frknuti glava, no čini se da će, što se Road Rasha 3D tiče, sve glave u Electronic Artsu biti na broju.

Head Over Heels

Krajobrazi u RR3D-u su izrađeni korištenjem satelitskih 3D zapisa američkog geografskog ureda (US Geographical Services). Glavni posao oko dizajniranja više od 100 kvadratnih milja terena je povjeren Daniel D. Woodu, glavnom grafičaru za RR3D. Daniel opisuje proces izrade mape slijedećim rješima: "Nakon što smo satelitske snimke terena prebacili u 3D Studio Max, počistili smo sve detalje koji nam nisu bili bitni, sve dok nismo dobili golu strukturu terena: brežuljcke, planine, udoline itd. Na takvu ogoljenu scenu smo mjesecima postavljali 3D objekte dizajnirane na SGI radnim stanicama: mostove, cestu, drveća, zgrade itd. Ovaj dio posla je bio čisto kreativne prirode jer su sve objekte grafički dizajneri unaprijed pripremili, tako da sam ja dobio gotove "materijale". Moj zadatak je bio da ih što pametnije iskoristim i oživim stazu. Posebno smo pazili da vožnja bude dinamična i da igrač ubrzo ne počne zijevati zato što gleda jedan te isti krajolik".



gETOfFthe STrAIGHt aNd NARRoW

Genetic Species



Nakon dugog iščekivanja, konačno je stigla igra koja će vjerojatno biti i najbolji Doom klon za Amigu. Iako je Genetic Species već bio gotovo završen prije nekoliko mjeseci, izlazak Doom verzije za Amigu te njegova brzina i igrivost natjerali su programere Marble Eyesa da još malo dorade svoju igru. To je značilo da će GS biti završen točno prije sajma World Of Amiga, što je Vulcan Softwareu pružilo priliku za vrlo dobru promociju. Genetic Species postala je najprodavanija igra sajma, što je uz konkurenciju kakav je Quake i Foundation priličan uspjeh.



Pucanje izbliza u tankove s eksplozivnim plinom nije dobro za zdravlje.

Loši momci na okupu

Osnovne karakteristike večine neprijatelja naći ćete u uputama za igru, ali ćete ih doista upoznati tek u bliskom susretu head-to-head.



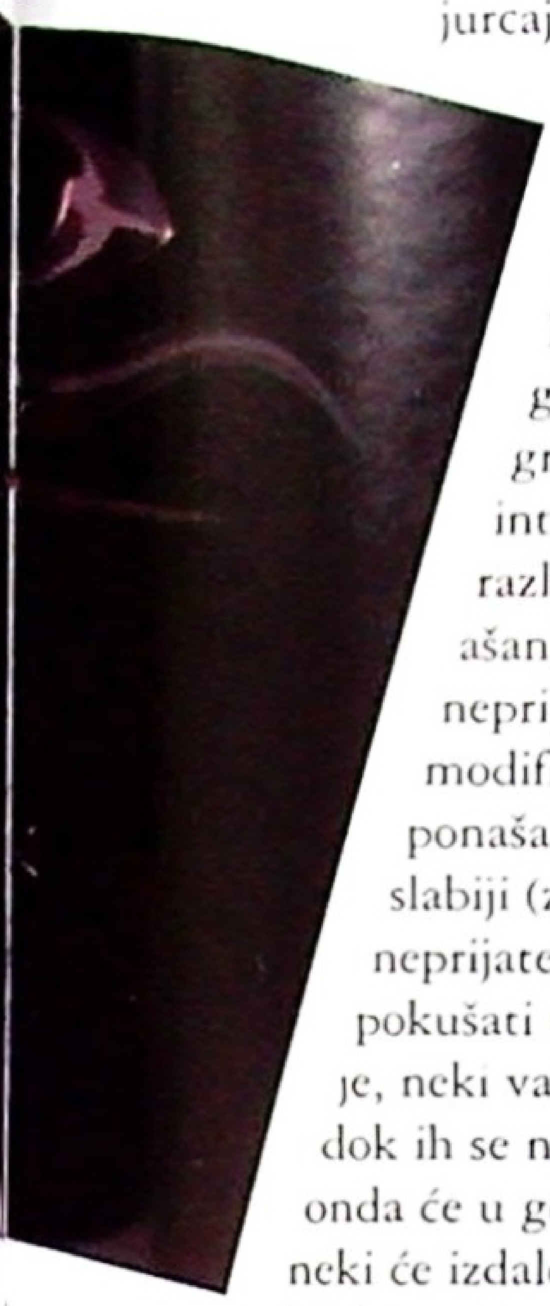
Što učiniti da Doom klon bude prihvaćen od igrača, da bude zanimljiv i igriv kraj svih dosadašnjih sličnih igara? Jedno od rješenja je unijeti u igru mrvicu razmišljanja koje će težište s mozgovnog centra za koljačine prebaciti na malo profinjenije dijelove "sive mase". To je i učinjeno u ovoj igri, što ne znači da borbe neće biti u izobilju. Priča je uobičajena: usamljeni ste na neprijateljskoj bazi i cilj vam je spasiti svijet (ili nešto na tu temu). Igra je podijeljena na nivoe, a na početku svakog će vas dočekati poduži tekstovi s objašnjenjima i opisom misija koje su pred vama. Tijekom svakog nivoa dobivat ćete i manje zadatke u stilu: pronađi komandni centar, uništi laboratorij i sl. Dosad sve sliči na uobičajene Doomoide, zar ne? Ipak, već i u samoj mehanici igre primjetna je razlika - snimanje pozicije nije moguće u bilo kojem trenutku, nego samo na određenim mjestima unutar nivoa, a na kraju svakog dobivate šifru za nastavak igre (HINT: ako kao šifru upišete FRAMECOUNT, u lijevom gornjem uglu ekrana pokazat će se brojač frameova). Ovakva organizacija dosta otežava igranje jer je potrebno prijeći popriličino terena da biste stigli do mjesta za snimanje. No, da je igra prelagana, završili biste je prebrzo i skratili si vrijeme zabave.

Boj ne bije svjetlo oružje

Naravno, na raspolaganju vam je velik izbor oružja za svladavanje velikog broja neprijatelja, ali i jedan uređaj koji ovu igru čini drugačijom u moru gotovo identičnih pucačina iz prvog lica. Naime, opremljeni ste PPD-om (portable probe device), uređajem koji vam omogućuje svoju svijest prebaciti u protivnikovo tijelo čime dobijate i njegovo oružje, iskustvo i, naravno, tjelesne sposobnosti i njegov izgled. To znači da se možete ubaciti u ljušturu lebdećeg robota i prijeći preko vatre ili u tijelu mutiranog pauka projuriti kroz otvore za ventilaciju. Neke uređaje možete rabiti samo ako preuzmete tijelo inženjera ili znanstvenika, dok je ulaz u neke prostorije dostupan samo komunikacijskim oficirima ili zapovjedniku baze. Znači, ne smijete ubiti baš svakog neprijatelja jer bi vam njegovo tijelo moglo zatrebati za neku posebnu svrhu, što igru čini mnogo spetljanijom nego što vam se čini u početku. No, da sve skupa ne bi bilo preteško, unutar igre postoji nekoliko načina za završavanje svake misije i svaki će vas dovesti do sljedećeg nivoa iako su neki zanimljiviji i vizualno efektniji od drugih. Ono što je najznačajnije za naprijatelje u Genetic Speciesu je njihova inteligencija. Ovdje stražari ne



Ha, samo znanstvenici, lak plijen za moj minigun!



jurcaju odmah na vas čim vas ugledaju, niti se bezglavo zabijaju u kut pokušavajući proći kroz zid.

Pozornost koju su programeri uložili u programiranje umjetne inteligencije vidi se u različitim načinima ponašanja, ovisno o kojem je neprijatelju riječ, a sve je modificirano prema vašem ponašanju u igri. Tako će slabiji (znanstvenici) ili ranjeni neprijatelji pobjeći od vas i pokušati uzbuniti svoje prijatelje, neki vas uopće neće napadati dok ih se ne skupi nekoliko, a onda će u gomili jurnuti na vas, a neki će izdaleka rabiti svoje dalekometno oružje. Na početku igre većina neprijatelja luta hodnicima ili radi na svojim mjestima (inženjeri, znanstvenici), ali čim primijete vašu nazočnost, postavljaju se straže i zasjede, a slabiji i/ili važniji momci se skrivaju u teško dostupne prostorije. Na taj način čini vam se da ste uistinu uljez u svijetu koji funkcionira svuda oko vas, a kako protivnici reagiraju čak i na zvukove, primorani ste, osim skrivanja, uporabiti i tiho oružje za likvidiranje usamljenih stražara da ne privučete na sebe kompletan garnizon baddiesa. Naravno, kad vas jednom otkriju na nekom nivou, možete izvaditi lanser raketa ili bacač plazme i raspaliti.

Lets talk about...

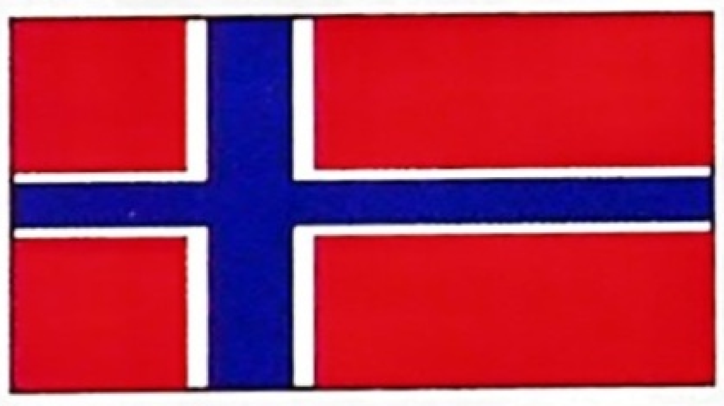
Vizualno, Genetic Species izdiže se nekoliko redova iznad svih dosadašnjih Amiga-Doomoida. Teksturirani zidovi, renderirani neprijatelji, svjetlosni efekti, efekti dima, vode, vrućeg zraka, eksplozije - sve je napravljeno u najboljoj maniri vrhunskih igara, što još jednom potvrđuje da Vulcan Software zna što potpisuje i da titula najpoznatijeg izdavača Amiga igara ne visi na staroj slavi. Zvukovni dio odgovara grafičkom, s vrlo dobrim stereo surround efektima i digitaliziranim govorom, a na CD-u je i oko pola sada izvrsne glazbe koju možete slušati tijekom igre, ili poslije, dok vam se tipkovnica hladi. Usprkos visokoj kvaliteti grafike i velikoj brzini ove igre, ona je prikladna i za slabije opremljene igrače jer je minimalna specifikacija 68020 procesor, 8 Mb RAM-a i CD ROM. To znači da je možete igrati i na običnoj A1200 s malo dodatne memorije. Čak i na takvoj konfiguraciji, Genetic Species se kreće zavidnom brzinom pri rezoluciji od 1x1 pixela i igrivoj površini gotovo na pola ekrana. 030 procesor već omogućuje ugodno igranje na gotovo cijelom ekranu, a 040 i 060 pružaju full-screen akciju tolike brzine da se može mjeriti s najbržim Doomoidima na PC-u. Sve u svemu, Genetic Species je vruća i napeta igra koja po atmosferi odgovara ovim vrućim danima i svaki bi je Amigaš trebao imati u svojoj kolekciji.

P.S. Kad, usprkos opširnosti, kompleksnosti i težini, završite ovu izvrsnu igru, ne očajavajte - GS Worlde Creator, pomoću kojeg sami izrađujete nivoe, već je u pripremi, a uskoro bi trebao izaći i dodatak koji omogućuje igranje preko serijskog linka.

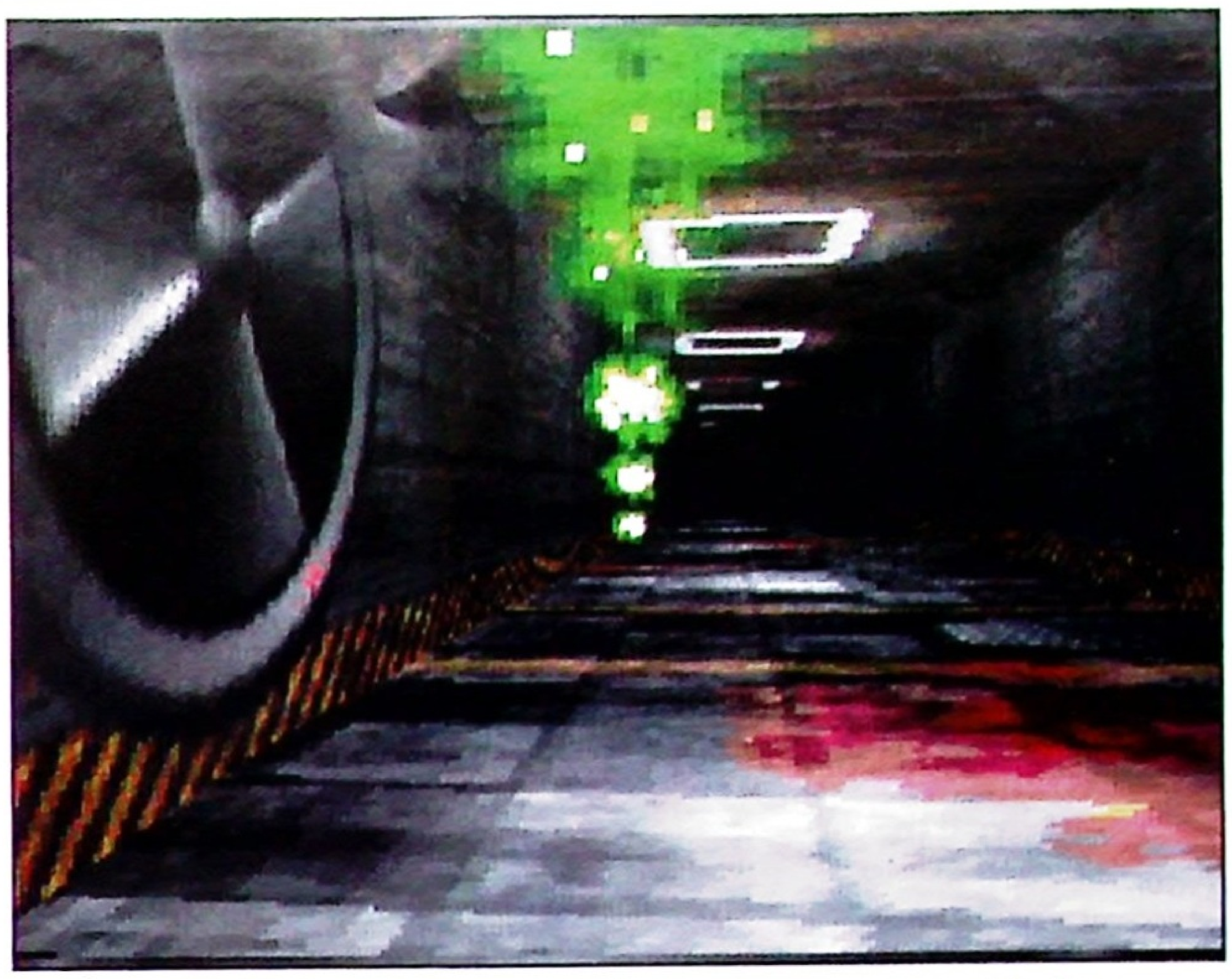
Govorite li... hrvatski?

Zahvaljujući prevoditeljima Mladenu Ilisinoviću i Marijanu Franoviću, članovima Društva Amiga prevoditelja (ATO), opisi misija i upute za igru prevedene su i na hrvatski jezik. Svaka čast na prijevodu uvoda u misije, ali čini se da su momci imali malih problema s prevođenjem uputa (multitasking = višezadaćnost ? ili storm trooper = olujni vojnik ?!?). No, dobro, glavno je da su pokušali. Osim dragog nam jezika (engleskog) i našeg materinjeg (hrvatskog), Genetic Species podržava još i danski, nizozemski, finski, francuski, njemački, talijanski, norveški, portugalski, poljski, slovački, španjolski, švedski, turski i srpski. Doista ne pali isprika da zbog jezične prepreke još razmišljate o kupnji ove igre.









Zašto je pogled iz "žablje perspektive"? Zato što sam preuzeo tijelo Face Huggera da pobjegnem kroz kanalizaciju.

Uvod samo za izdržljive

Renderirana uvodna sekvenca zauzima oko 200Mb na CD-u i traje toliko dugo da će je, usprkos njenoj ljepoti, do kraja pogledati samo najuporniji.











Kad sve propadne, sjekira i nije tako loša - samo za blisku borbu.



Ponekad je najbolje "nabrusiti pete" kad protivnici (nasreću, neprecizno) zapucaju po vama.

Genetic Species

3D pucačina

Proizvođač *Marble Eyes*

Izdavač *Vulcan Software*

- snimanje pozicije samo na određenim mjestima

96

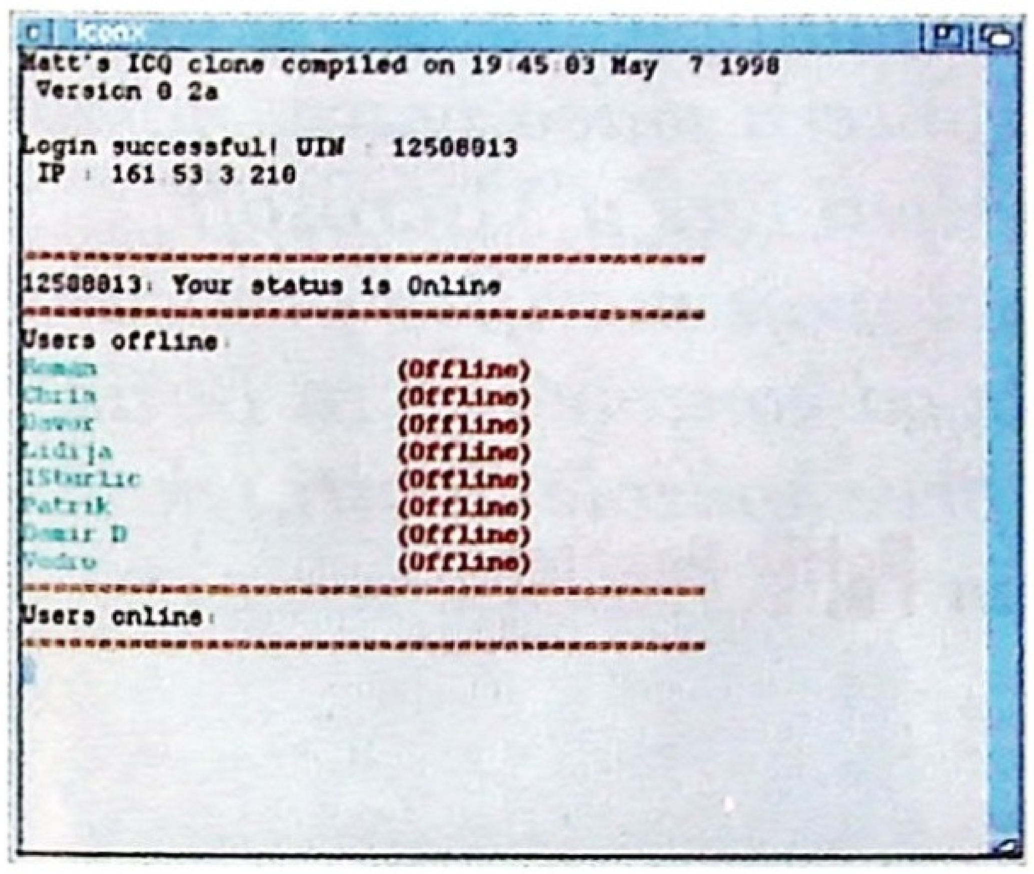
- brzina
- inteligencija neprijatelja
- dobra grafika i zvuk

Izvrsno dorađen Doom klon za koji treba i mozak, a ne samo refleksi.

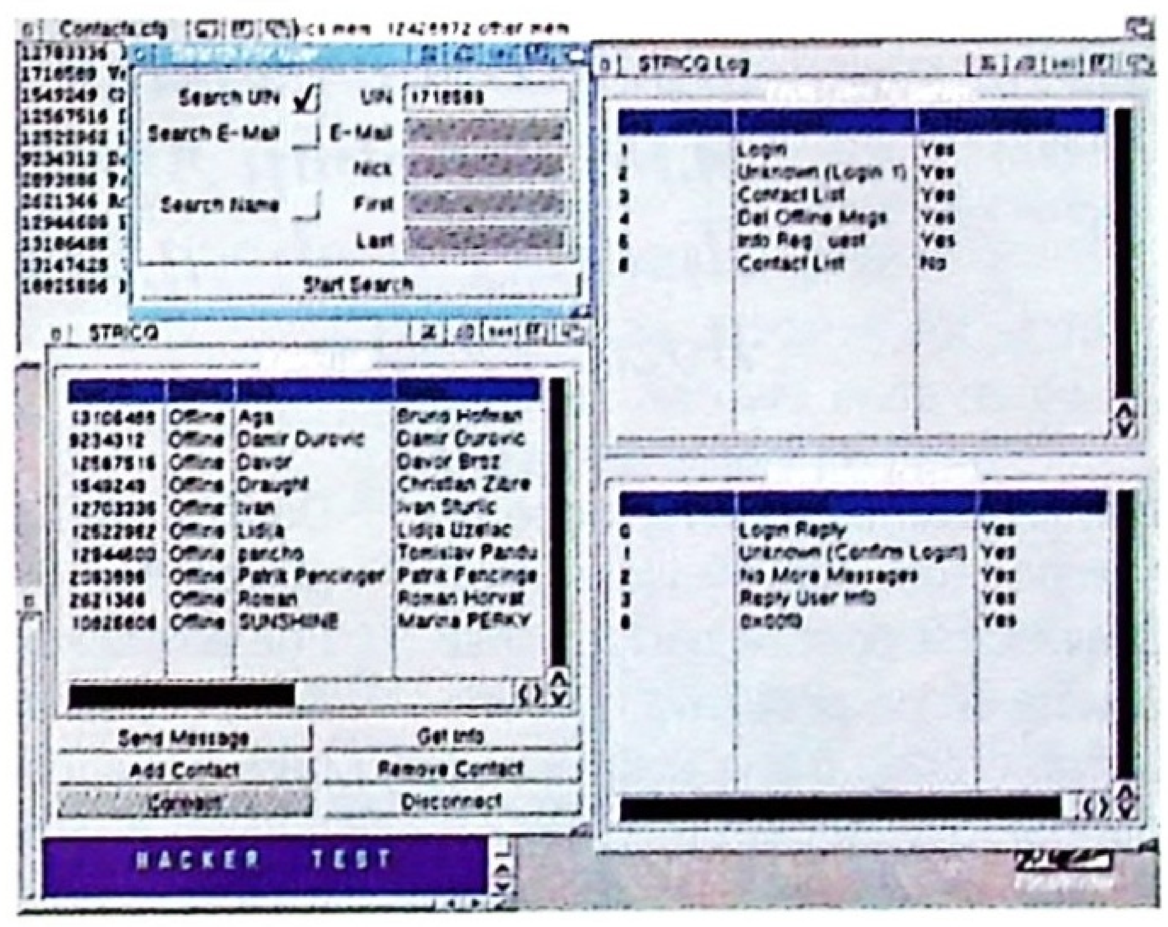
Platforme
- [x] Amiga
- [ ] PC
- [ ] PSX

ICQ na Amigi

ICQ je vrlo koristan komunikacijski program koji omogućuje one-on-one ili grupni razgovor preko Interneta (pismeno ili preko mikrofona). Čim se pojavio na PC-u i Mac-u, amigaši su ga odmah poželjeli i za sebe, ali, nažalost, Mirabilis, tvrtka koja ga je stvorila, nije obraćala pozornost na to tržište držeći da je riječ svega o šačici entuzijasta. Stanje se konačno promijenila pa tako za prijateljicu postoji već nekoliko ICQ inačica, na oduševljenje njenih korisnika.

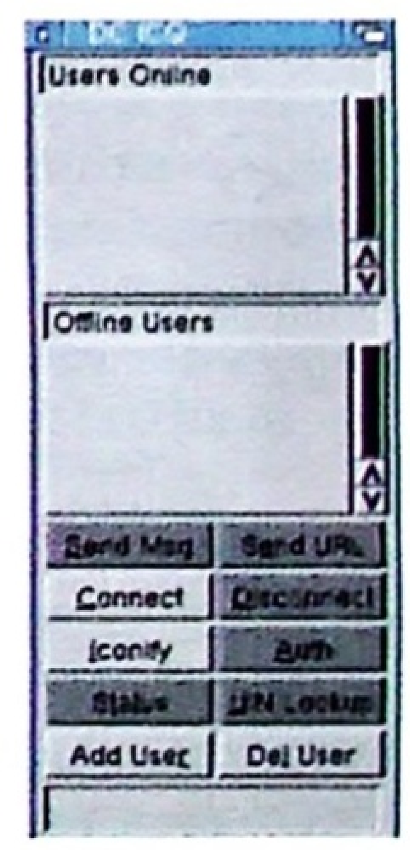


Inačica pod imenom MICQ je izašla prva, no može se rabiti samo u Shellu (bez garfičkog interfacea).



STRICQ je zasad najunaprijeđeniji klon - podržava i MUI grafičko sučelje.

Kako je vrijeme prolazilo, Brian Gilbert - jedan od najžešćih pobornika ICQ-a za Amigu, uspio je oko sebe i svoje web stranice (www.mcmedia.com.au/amigaicq/) okupiti popriličan broj programera zainteresiranih za "portanje" ICQ-a na Amigu i korisnika koji su potpisali njegovu peticiju te čak neko vrijeme slali gomilu e-mailova na Mirabilisovu adresu, što ih je natjeralo da izjave kako će uzeti u obzir Amigu kao platformu i "jednog dana" izdati i ICQ inačicu za *prijateljicu*. Nažalost, Mirabilis je zabranio svako neovlašteno prebacivanje ICQ programa na Amigu, tj. ono koje bi izveo netko drugi osim njegovih programera - tako je gotovo dovršeni ICQ program B.Gilberta, nažalost, propao. No, nije sve završilo na tome jer Brian nije bio jedini koji je želio ICQ donijeti na Amigu - on je samo bio jedini koji je pokušao legalnim putem. Tijekom svibnja pojavile su se čak dvije test ICQ inačice za Amigu, sasvim uporabljive, jedino što im nedostaje podrška za registriranje korisnika na Mirabilisovom serveru, no to je lako ispravljivo - potražite prijatelja s PC-om ili Macom da vas registrira i problem je riješen. To znači da Mirabilis ne može legalno goniti autore ovog porta jer je za korištenje ICQ-a još uvijek nužan njihov program. Do današnjeg dana napravljeno je nekoliko takvih "nelegalnih" ICQ-a za Amigu, a svaka nova inačica donosi podršku za nove opcije. Kako će se to sve dalje razvijati, vidjet ćemo, a dotad - možete me uhvatiti na ICQ:12508013.



DC ICQ se s dorađenim grafičkim interfaceom pojavio krajem svibnja.

Enforce

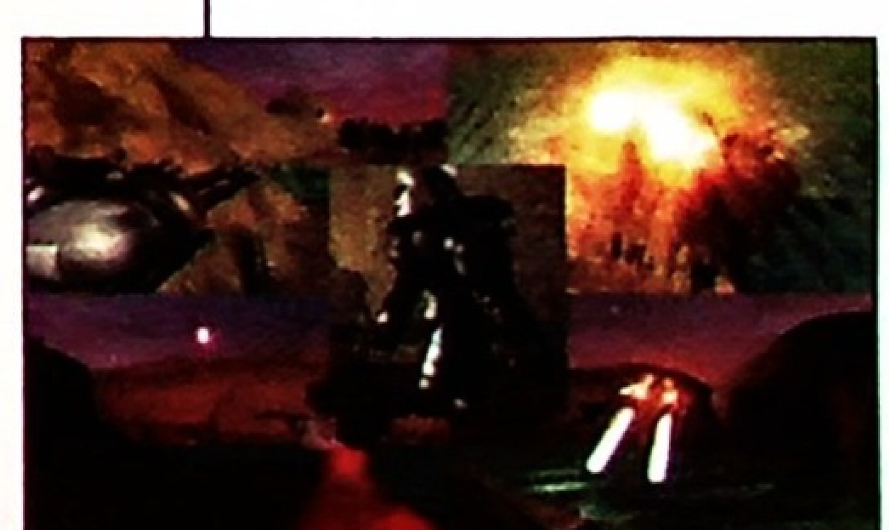
Manija 3D igara ne jenjava (a baš sam se ponadao). Enforce je akcijski 3D RPG lijepe grafike koji bi se uskoro trebao pojaviti na Amiginom tržištu. Svi elemetni RPG-a bit će tu: unapređivanje lika tijekom igre, mješavina borbe, razmišljanja i snalaženja u prostoru te kupnja novih i boljih oružja i druge opreme. Programeri se hvale da će Enforce imati najbolju grafiku dosad viđenu u ovakvim igrama na Amigi pa će vam za igranje biti potreban najmanje 040 procesor. (POZOR! Iako su sličnog naziva, ova igra nema veze s Vulcanovim najavljenim EnforceR-om koji će biti jednostavna doomolika pucačina s naglaskom na brzini i ugođaju.)





Golem dobio izdavača

Golem je igra o kojoj smo već pisali - mješavina tučnjave, avanture, svemirske simulacije uz mnogo dobre grafike. Najnovija vijest: Golem je preuzela poznata izdavačka kuća Power Computing, odgovorna za dva prijašnja hita - Breathless i Big Red Adventure. Igra će biti na dva CD-a, uključivat će i prvi interaktivni film na Amigi, te dovoljno materijala za više od 100 sati igranja. Usprkos izvanrednoj grafici, zahtjevi nisu preveliki - radit će već i na 020 procesorima, ali za ugodno ugranje preporučujemo 030.



Samba World Cup

Čak su i Amigini programeri, inače potpuno gluhi za tržišne trendove, shvatili da iz ovogodišnjeg nogometnog prvenstva treba izvući štogod novca. Sayonara Software će to pokušati igrom Samba World Cup, mješavinom nogometne akcije i menadžerske simulacije koja bi trebala izići tijekom ljeta. Ako vas naslov podsjeća na neku stariju igru, u pravu ste - prije par godina izašla je igra Samba Soccer, koja je bila solidna, ali, nažalost, na njemačkom jeziku. Nadajmo se da će Sayonara ovaj put imati razumijevanja i za one koji ga ne govore.





SEGA DREAMCAST

Dreamcast™

21.5.1998. ući će u povijest računalnih igara kao dan kojim je SEGA, japanski megakoncern video igara, najavila svoju prvu konzolu koja će vrtjeti igre u Microsoft Windows okružju. Sretni Japanci svoje marljive prstiće moći će staviti na ovo čudovište od konzole već za Božić, malo nesretniji Ameri svoje će prve konzole dobiti tek sljedećeg proljeća, a Europljanin **Patrik Pencinger** *tek za Božić 1999.g.*

Bacač snova

Raščistimo jednu stvar odmah na početku: konzola se zove Dreamcast. U igri je bilo više imena (o čemu ste čitali u prijašnjim brojevima). Prvo se spominjalo Katana, potom Black Belt, pa Dragon (primjećujete da sva ova imena imaju veze s nekakvim borilačkim igrama!). Neko je vrijeme u igri bilo ime Dural. Zamislite samo efekt koji bi bio postignut da je konzola tako nazvana i prodavana s kromiranim finišom? Ipak, osobno mi je ime Dreamcast najljepše. Ime je složenica dviju engleskih riječi: *dream*, što znači san, i *to cast*, što znači bacati. Bacač snova.

Partnerstvo za mir

U razvoju ove konzole iza SEGE su bile megakorporacije Microsoft, Hitachi, NEC - Videologic i Yamaha a svaka je bila zadužena za razvoj jedne od komponenti. Zahvaljujući njima, Dreamcast postiže performanse kojima se ne približava nijedan sličan uređaj. Bijela kutijica prva donosi mogućnost umrežnog igranja na kozole; zapravo, u sebi sadrži ono najbolje iz svijeta konzola, PC-a (hmm, ovdje ne mislimo na Windowse) i online igranja. SEGA-ine nakane su jasne: novom konzolom unijeti u računalne igre neviđeni nivo realnosti i ponovno zasjesti na prvo mjesto u svijetu konzola, što neće biti nimalo lako jer su se N64 i PSX prilično duboko ukorijenili. Dizajnirajući Dreamcast, SEGA je uspjela doseći svoja dva najveća cilja:

1) uspješno stopiti gomilu komponenti visokih performansi od kojih svaka čini dio zadaće
2) napraviti prvu konzolu s iznimno otvorenom arhitekturom koja će lako iskoristiti buduća tehnička poboljšanja i koncepte igara još skrivene duboko u proračunatim umovima najkreativnijih razvojnih timova igara.

Srce novog sustava je čip razvijen u PowerVR-u, kompaniji koja je u PC svijetu postala sinonim za loše performanse 3D grafike. U pozadini će raditi Hitachiev SH-4 procesor. 3D grafički dio konzole obavlja velik dio posla a podatke mu servira snažan čip. Iz SEGE kažu da je PowerVRov čip jači od Voodoo 2 koji upravo pobire lovorike diljem svijeta. Za kvalitetu prikaza na televizoru/monitoru pobrinut će se visoke rezolucije u kojima će se slike izračunavati. No, zbog ograničenja televizora, te slike će se posebnim algoritmima skalirat na veličinu koju je izlazna jedinica sposobna prikazati, što bi trebalo zajamčiti kompatibilnost s High Definition televizorima. Dotična tehnologija je inače pokrenuta u Japanu, pomalo mili i na američko tržište, a mi u Europi ćemo se načekati još barem dvadesetak godina na televizore visoke razlučivosti (HDTV).

Zanimljivosti

Kako vam se sviđa Dreamcastov zaštitni znakić? Nekako vam je prejednostavan? Vjerujte, nije to bez vraga. Išlo se na što jednostavniji i što pamtljiviji dizajn. Čak sam ga i ja odmah zapamtio! Ovo bi trebalo olakšati ljudima da se poistovjete sa sustavom i poboljšati prodaju. (Šeru li ga Šeru...)
Primjećujete li da na konzoli nema nigdje SEGA znakića? Što li to znači? Možda se SEGA boji da bi njihovo ime na konzoli asociralo ljude na bijednu prodaju Saturna i propast 32x konzole (priznajte, niste ni čuli za nju...). Možda SEGA propada? Možda će je kupiti Microsoft? Možda ju je već kupio? AAAAAAAAAA!!!!!!!!

Dreamcast™

Lakoća programiranja

Jedan od glavnih razloga propasti SEGA Saturna je to što je bio na lošem glasu kod programera. Programiranje je bilo teško i zahtjevno! Problem je potpuno uklonjen uporabom Microsoft Windows CE temeljenog operativnog sustava koji donosi lakoću programiranja na konzole u rangu onog na PC. Igre će biti skoro u cijelosti kompatibilne s PC verzijama i za konverzije PC-DREAMCAST ili obrnuto trebat će dani, a u najsloženijim slučajevima i tjedni, što se može zahvaliti Microsoftovom DirectX-u i OpenGL-u koji su donekle univerzalni što se PC-a i Dreamcasta tiče. Windowsi CE sa sobom donose i mrežnu kopatibilnost s PC naslovima koje je moguće igrati preko Interneta. Postoji mogućnost da se na isti server spoje i vlasnici konzole i PC-a međusobno se šorajući.

HARDVERSKE SPECIFIKACIJE

Procesor (CPU)

Već prije smo spomenuli da je riječ o Hitachievom SH-4 RISC čipu. Radna frekvencija mu je 200 MHz, a sposoban je dati 360 MIPS-a (millions of instrucions per second-milijuna operacija u sekundi). Sabirnica može simultano prožvakati dvije 128-bitne operacije, dok je procesor sposoban simultano izvršiti četiri 32-bitne operacije.



To otprilike znači sljedeće: broj bita nema nikakve veze s brzinom procesora, taj nam broj govori koliko podataka može sustav simultano prebacivati. 32-bitnost znači da u jednom trenutku mogu biti iz memorije procesoru prebačena 32 bita informacija. Dreamcast je u mogućnosti simultano prebaciti 128 bita tako da procesor više vremena provede računajući, a manje čekajući. Dreamcastov procesor će sa svoja simultano obradiva 32 bita, znači, u jednom ciklusu dobiti zadatak da obavi četiri procesa i po završetku ciklusa dat će četiri rezultata. Ovo jamči odlične performanse i vrlo je korisno kod igara bogatih 3D grafikom koja zahtijeva mnogo izračunavanja. Čini se da se SEGA priklonila trendu koji trese igračku industriju već neko vrijeme, 3D igrama.

Grafika i zvuk

Nije nikakvo iznenađenje da uz grafički procesor, Dreamcast ima i poseban grafički i zvučni procesor. Posebno dizajnirani čipovi olakšavaju rad procesoru povećavajući ukupne performanse sustava. Za grafiku se brine PowerVRov čip nove generacije tajnog imena Highlander. Nećemo vas zamarati brojkama, hardverski podržanim mogućnostima i trokutima, reći ćemo samo da je brži i jeftiniji od Voodoo 2 čipseta. Za glazbu se brine specijalizirani 32-bitni RISC čip razvijen u Yamahi. Sposoban je simultano svirati 64 kanala glazbe CD kvalitete.

- KONZOLA ZA 21. STOLJEĆE ?

Posebna mogućnost je procesiranje 3D zvuka.

Memorija

Po neslužbenim informacijama, u ovoj beštiji trebalo bi se naći 16 MB SDRAMA, što je 8 puta više nego kod Saturna, SEGA- ine prethodne konzole. Ipak, kruže glasina da bi ta brojka mogla doseći i 24 MB zbog zahtjevnosti Windowsa...

Modem

Kako? Zašto? Sigurno vas muče ova pitanja. Jednostavno, mrežno igranje! Preko Windowsa ćete moći i bezbrižno surfati netom ako vam se ne igra! Riječ je o V34 modemu (33.6 kbps). Kažu da je brzina modema predstavljala svojevrstan kompromis, ali da će sve mrežne igre raditi odlično i na 33600. Zanimljivo. Ova mogućnost Dreamcasta mogla bi pokopati raznolika set-top-box rješenja koja su omogućavala jednostavan pristup na net pomoću telke.

operacijski sustav

Ovaj dio konzole je istodobno njena najbolja i najlošija strana. Dreamcast će vrtjeti sve igre povrh Windows CE operativnog sustava. Riječ je o okljaštrenoj verziji Windowsa 95 (98) koja je prvotno bila namijenjena PDA (Personal Digital Assistant) kompjuterčićima. Dobra stvar u ovome je nevjerojatno lako prebacivanje High End igara sa PC-a na Dreamcast. Također je i njihovo programiranje piece of cake. Nažalost, Windowsi ko Windowsi će poždерat dobar dio memorije. Ako sve bude radilo kako treba, svaka im čast!

Pohrana podataka

Nije iznenađenje što se SEGA odlučila na CD-Rom format igara. Cartridge format igara izumrijet će sa N64, otsad možemo očekivati samo CD i DVD konzole. Nažalost, Dreamcast nema u sebi DVD jer je "još uvijek preskup". Kako li će se samo vlasnici PC-a smijati "*bacačima snova*" kada ih krajem ove godine i početkom sljedeće zapljusne val igara na DVD-u! CD-ROM u Dreamcastu je 12x brzine. Igre će se snimati u poseban Virtual Memory umetak.



Ljepotica na ovoj slici ima sljedeće mjere: 19cm x 19.5 cm x 7.8 cm i teži samo 2 kilograma. Beat this!



Acessories

Sama je konzola prekrasna, no ne zaostaje ni kontroler. Kao što vidite, na njem nema mnogo gumba, te analogne i digitalne kontrole kretnje ovise o tipu igre. Kontroleri dolaze u različitim bojama a u njih se može utaknuti opcijska memorijska kartica s LCD ekranom. Kartice se mogu spojiti radi razmjene podataka. Primjećujete da kartica ima kontrole za upravljanje, što znači da je možete rabiti kao nekakav umanjeni gameboy. Primarna joj je uporaba stvaranje posebnih, jedinstvenih strategija koje će vam pomoći da pobijedite prijetelje u multiplayer igrama. Također ćete tijekom igre na njoj moći očitati informacije koje neprijatelj ne smije saznati.



IGRE

Na konzoli su potvrđene, očekuju se ili smo čuli glasine o sljedećim igrama:

POTVRĐENE:
VR Soccer
VR Baseball
D2
Street Fighter 3: 2nd Impact
Messiah

MOŽDA:
Quake 3
Trinity
San Francisco Rush 2
Moto Racer 2
Dead Or Alive 2
Mortal Kombat 4
Duke Nukem Forever
Croc 2

GLASINE:
Age Of Empires
Monster Truck Madness 2
Unreal
Virtua Fighter 3
Virtua Cop 3
Sonic Game
VR Powerboat 2
Fighter Vipers 2
Munche's Oddessye
New Phantasy Star
Daytona 2
Sega Rally 2
Super GT
Lost World Arcade





o ovom se priča





Njajeftiniji DVD snimač

Pročitavši vijest o novom Creativeovom proizvodu, jednostavno nismo mogli vjerovati. Izbacivši na tržište najnoviji DVD-RECORDABLE- REWRITABLE kit, Creative je još jednom potvrdio da je kralj multimedijalnih dodataka za PC. Dobro, čuli smo o njem i znamo da postoji, no bili smo iznenađeni cijenom: DVD-RAM kit možete naručiti za $499, što je jednako cijeni prosječnog CD-R uređaja! Ne možete li čekati da ga dobiju domaći zastupnici (po našim procjenama, negdje na jesen), naručite ga na http://www.creativelabs.com. Ovo je prvo DVD-RAM rješenje iz serije uređaja koju Creative kani plasirati na tržište do kraja godine. Podsjetimo se, Creative je već izdao DVD-ROM u nekoliko različitih kitova koje možete nabaviti i kod nas. Ova nova tehnologija namijenjena je korisnicima koji arhiviraju i raznose velike količine digitalnog materijala, a opet, medij je prebrisiv pa kad jednom ne bude potrebe za određenim podacima, jednostavno se izbrišu i napravi se mjesta novima. Idealno za velike količine audio i video zapisa. Creativov uređaj zapisuje DVD-e jednostrukom brzinom (koja je više nego dvostruko veća od 4xCD-R uređaja), čitanje je dvostrukom brzinom, dok klasične CD-e čita dvadesetorostrukom brzinom. Na jedan dvostrani DVD-RW uređaj moguće je pohraniti 5.2 GB podataka. U kompletu, za $499 dobijate sljedeće: Adaptec AVA2902I SCSI kontroler i kabel, audio kabel, jedan DVD-RAM disk te softver za pisanje DVD-a. Treba naglasiti da je DVD-RAM u cijelosti nadogradiv u Video DVD player kupnjom Creativove Dxr2 kartice za Mpeg-2 dekompresiju. Uz analogni izlaz zvuka, postoji i digitalni pa je uz odgovarajuću opremu i softver (igre, filmove) moguće postići Dolby Digital zvuk (5.1 kanalni potpuno digitalni surround zvuk).



KONZOLE:PC - 1:0

Koliko god mi navijali za PC i hvalili ga kako je najbolji, najači i najbrži, jezik brojki je moćniji od bilo kakve hvale! Na E3-u, koji se zbiva posljednjeg tjedna u svibnju, video igre igrane na konzoli spojenoj na klasičan televizor jasno su pokazale dominaciju nad PC-ima. Naslovi izdani većinom na konzolama N64 i Sony Playstation zaradili su prošle godine u Americi 3.3 milijarde dolara, što iznosi 65% od ukupne prodaje zabavnog softvera u Americi (5.1 milijardi dolara). Iako se brojke iz godine u godinu penju i za PC i za konzole, i razlika je sve veća. Velika hit igra na konzoli proda se u 3 milijuna primjeraka na godinu, dok se slična igra na PC-u proda samo u 1.5 milijun primjeraka. Kako bilo da bilo, ne dam svoj PC...

Glide 3.0

Nešto poslije planiranog izlaska DirectX-a 6.0, bit će dovršen novi Glide (Voodoo API). Trenutačno aktualna verzija je 2.5, a trojka bi trebala izaći negdje u rujnu. Glide 3.0 radit će sa svim čipsetima iz Voodoo Graphics porodice (Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo 2 i vjerojatno Banshee!). Novi Glide omogućit će programerima potpuno iskorištavanje mogućnosti Voodoo 2 kartica i dodatno će optimizirati performanse starijih Voodoo ubrzivača. Obećane su bolje mogućnosti i veća brzina grafike od Microsoftova DirectXa...

#9 Ticket to Ride 4

Sjećate li se čime je tvrtka #9 (čitaj: Number Nine) postala poznata? Prva je izbacila 128-bitne grafičke kartice na tržište. Svojedobno je nazivana Porscheom u svijetu grafičkih kartica, ali je pomalo pala u zaborav izlaskom bržih (i dosta jeftinijih) modela ostalih proizvođača. E, pa odlučili su krenuti opet u osvajanje tržišta, najavili su novi čip T2R4 (Ticket to ride 4). Iako na papiru izgleda doista impresivno, u vrijeme kada je najavljen očekuje se nekoliko ultrabrzih grafičkih čipseta (Riva TNT, 3DFX Banshee, Matrox G200), tako da ćemo biti svjedoci zanimljive borbe. Za odličan uspjeh ove kartice trebale bi se pobrinuti sljedeće specifikacije: propusnost sabirnice je 2.0 GB/s , 2D i 3D grafički engine je u cijelosti integriran (to znači 3D ubrzanje u prozoru, 3D freakovi!!) Naravno, hardver novih #9 kartica bit će potpuno kompatibilan s DirectX-om 5.0 i 6.0 te OpenGL-om. Kartice će se pojaviti na tržištu tijekom ljeta, a podržavat će do 32 Mb SGRAM memorije! Kao i uvijek, šećer dolazi na kraju. Naime, #9 T2R4 je prva kartica koja na sebi ima hardversku dekompresiju Mpeg-II video zapisa u punih 30 fpsa. #9 su prilično hrabriji od ostalih proizvođača koji slične mogućnosti za svoje kartice najavljuju samo putem posebnih daughterboard kartica koje će se moći dokupiti...
Slažemo se sa predviđanjima #9 da je DVD video jedan potpuno nov način uporabe kompjutora i podržavamo njihovu odluku da na ovaj način zbliže video i kompjutorski svijet!



DirectX 6

Vjerovali ili ne, ali nakon pritiska proizvođača softvera, Microsoft je odredio vrijeme izlaska DirectX-a 6. Čekamo sedmi mjesec. Također je najavljeno da će DrectX 6.0 biti implementiran u Windows NT 5.0. Najveće promjene doživjet će Direct3D i Direct Draw, dijelovi DirectX-a zaduženi za 2D i 3D grafiku. Poradilo se i na podršci 3D zvuku i USB periferijama koje očekujemo ove jeseni. Nove 3D funkcije omogućit će mnogo realnije i ljepše igre. Najvažnije nove mogućnosti su apliciranje više slojeva tekstura na objekt, bump-mapping, kompresija tekstura, prozirne teksture, osvijetljenost, W-Buffer... Ipak, zbog oštro određenih rokova, neka planirana poboljšanja morala su biti izbačena, a bit će implementirana do kraja godine. Do Božića će sve biti spremno i tada možemo očekivati veliki val prekrasnih DirectX 6 igara. Možda.

Diamond Righteous

90% vlasnika Voodoo Graphics kartica (barem u početku) imalo je Diamond Monster ili Orchid Righteous kartice. Iako su kartice 99.9% identične, razvio se jaz između njihovih vlasnika.
Upravo zato mnogi će osjetiti ogorčenje kada im kažemo da je Diamond Multimedia kupio Micronics, kompaniju u čijem je vlasništvu Orchid. Zanimljivo je da, iako si ove dvije kartice (trenutačno u inačici s Voodoo 2 čipsetom) predstavljaju izravnu konkurenciju, Diamond ne planira ukinuti proizvodnju Orchid Righteous kartica nego će obje i dalje plasirati na tržište. Njihovi su marketinški stručnjaci procijenili da se u očima kupaca one ipak razlikuju iako se obje proizvode u istoj kompaniji, s istim čipsetom, nevjerojatno sličnim dizajnom i istovjetnim učinkom, te da Diamondica ima svoje, a Orchidica svoje vjerne kupce?! Iako ovo sve zvuči malo nevjerojatno, stavite li se u ulogu čovjeka koji odlučuje, odluka se ne čini više tako ludom jer je sasvim izvjesno da će dvije donijeti veći profit nego jedna...

3Dfx Banshee

Na jesen se očekuje izlazak novog 3Dfxovog- All-in-one čipa kojim se ova tvrtka iz San Josea amibiciozno baca u vode 2D 3D ubrzanja. Razlog je jednostavan: kompjutorski analitičari su procijenili da će 3D-only ubrzivači prilično brzo izumrijeti te da će i 2D i 3D ubrzanje biti integrirano na jednom čipu. Da je 3Dfx postupio drugačije od opisanog, čekao bi ga munjevit kraj sljedeće godine, baš kao što mu je munjevit bio i uspon. Ovako kreće u nove pobjede! Evo što smo, pomno pretraživši Internet tragajući za provjerenim informacijama, o novom 3D fx-ovom čipu otkrili.
Banshee će biti 3D fx-ovo prvo rješenje sa samo jednim čipom. Frame Buffer bit će unificirani 2D/3D, što će mu omogućiti efikasno 3D ubrzanje u prozoru te se očekuje i profesionalna primjena novih 3Dfx - ovih kartica. Banshee će biti 100% kompatibilan s Voodoo i Voodoo2 igricama, za razliku od prvog 3D fx-ovog 2D/3D rješenja - Voodoo Rusha. Prve Banshee kartice možete očekivati u devetom mjesecu. Banshee će podržavati DirectX 6, Glide i OpenGL, a dolazit će u AGP i PCI inačici. 3D fx-ovi inženjeri tvrde da će 2D dio kartice biti najbrži na svijetu zbog hardverskog iscrtavanja 2D poligona! Čini se da je 3D fx opet stvorio zlatnu koku. Vidjet ćemo što će konkurencija (Riva TNT, #9 T2R4) reći...

Kreativni prostorni zvuk

Creative još jednom gostuje u lipanjskom Tech Reportu. Ovaj put riječ je o novom API-ju koji omogućava davanje 3D podrške igrama punog imena Environmental Audio Extensions. Čim se Creative uključio u utakmicu 3D zvuka, znači da stvar postaje ozbiljna. Creative sa svojim API-jem i hardverom koji će ga podržavati nudi više od ostalih. Naime, osim 3D pozicioniranja zvuka, Creativeovi umovi dodali su kartici moućnost modeliranja realnog 3D okoliša unutar 3d prostora te real time specijalnih efekata (reverb, jeka (zavisno od veličine sobe), podvodne efekte, pitch kontrole i još mnogo toga. Novi API Creative će biti popraćen snažnom serijom zvučnih dodataka za vaše računalo. Srce cijelog sustava činit će nova Soundblaster Live 3D zvučna kartica. Za vjernu reprodukciju zvuka pobrinut će se šesterodijelni zvučnički sustav (prednji srednji, prednji lijevi, prednji desni, stražnji lijevi, stražnji desni i subwoofer zvučnik). Creative je za svoju postavu izmislio čak i novi naziv – Desktop Theatre, prema Home Theatre! Digitalni surround zvuk kino (Zagreb) kvalitete u filmovima i igricama koje gledate/igrate na kompjutoru. Palac gore (još jednom) Creativeu! Čeka nas uzbudljiva godina u svijetu igračkog hardvera!



Orchid Nusound 3D

Još jedna u nizu 3D kartica najavljena je od Orchida. Zanimljivo je da su se prvi na tržište 3D ubrzivača ubacili proizvođači 3D kartica, a ne npr. Creative Labs ili Yamaha, poznati po svojim kvalitetnim zvučnim karticama. Novo kljuse Orchida naziva se Nusound3D i na kompjutor ćete ga spojiti putem PCI priključka. Kartica u cijelosti podržava Aurealov A3D i Microsoftov DirectSound3D zvučni standard, koje sve češće nalazimo u novim igricama (npr. Unreal). Uglavnom, kartica i podržani softver omogućuju vam da budete u cijelosti utopljeni u zvučnu scenu samo pomoću dva zvučnika ili slušalica. Kartica obećava 300 mipsa snage, što bi potpuno trebalo rasteretiti glavni procesor. Uz karticu dolazi i zanimljiv bundle: Jedi Knight : Ambush at Altyr 5 i ekskluzivna A3D verzija Shipwreckersa. Predložena cijena je $69.




EPSON
Stylus
COLOR 400
The Future Technology
PIEZO

OMNIA



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitak igranja – poznata Cretive kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Creative 3D Blaster Voodoo²

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.



Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati

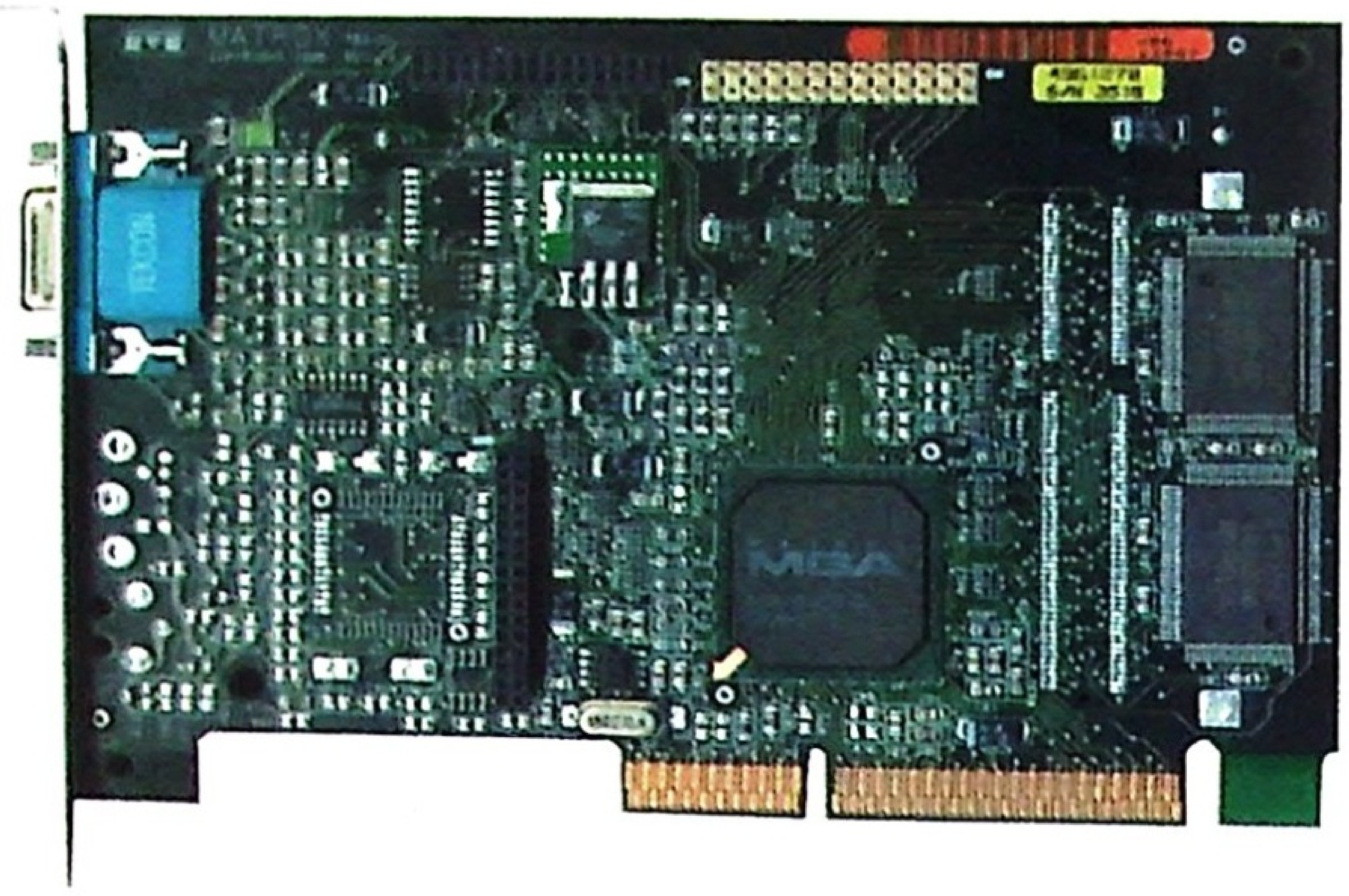


640x480(max/min/prosj.)	**(141/28/82) FPS**
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	**(111/23/59) FPS**
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	**62.1 FPS (144.3 FPS)**
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	**45.3 FPS (113.4 FPS)**
Incoming Lux Et Lubur 640x480	**68.4 FPS**
Incoming Lux Et Lubur 800x600	**54 FPS**
Forsaken DEMO 640x480	**115 FPS**
Forsaken DEMO 800x600	**90.5 FPS**

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Matrox Productiva

Ubrzo nakon svjetske premijere, i na našem se tržištu pojavila jedna kartica iz Matroxove nove serije. Je li riječ o AGP kartici Matrox Productiva? Je li moguće da je Matrox konačno napravio nešto što će se svidjeti i igračima? Srce kartice predstavlja Matroxov novi čip iz G serije, G100. U ovom 64-bitnom procesoru integrirano je 2D/3D i ubrzanje reprodukcije videa. Igračima će vjerojatno biti zanimljivije kartice temeljene na G200 procesoru čiji je izlazak najavljen. Matrox Productiva, kako se i iz samog naslova da zaključiti, nudi "veću produktivnost", što znači bolje performanse za manje novca. I stvarno, 8MB verzija ove kartice je u cjenovnom razredu 4 megabajtnih AGP kartica. I dok ćete uistinu dobiti maksimalne performanse što se 2D grafike tiče, 3D grafika malo štuca za današnjim standardima. Nešto se moralo žrtvovati za postizanje konkurentne cijene, a ciljani korisnici (poslovni korisnici) ionako ne mare odveć za 3D igre. Glavno da je od Matroxa, da je AGP i da ima mnogo megabajta. 8 MB verzija ove kartice ponudit će vam rezolucije do mamutskih 1920x1200. Imajte na umu da tu rezoluciju ne podržava trenutačno nijedan monitor na tržištu... Pri 160x1200 Matroxica nudi 24-bitnu boju, što bi trebalo biti dovoljno i najzahtjevnijim profesionalcima. Ovu karticu ne preporučujemo igračima, namijenjena je isključivo poslovnim ljudima, a ljubiteljima igara savjetujemo neka pričekaju koji mjesec dok ne stignu kartice iz serije G200, nova Mystique i Millenium! Ipak, jedan dio igračkog tržišta znat će cijeniti ovu karticu. Riječ je o potencijalnim vlasnicima Voodoo 2 kartica. Dobijte maksimalno iz oba svijeta (2D i 3D)!



Info

Proizvod: MATROX PRODUCTIVA
Proizvođač: MATROX
Ustupio: FORMEL
Cijena: nazvati

Za Iznimno brz 2D, mnogo rama, niska cijena

Protiv Nema 3D funkcije...

Dojam Odlična kartica ako planirate kupnju posebnog 3D only ubrzivača (Voodoo, Voodoo 2, PowerVR)

UR HEADGEAR CONTROLLER

6/98 osvoji u NAGRADNOJ IGRI

FIRMA: *Dobit ćete na testiranje jedan joystick.*
MI: *Odlično. (Mislimo: O, ne, još jedno tajvansko neinventivno smeće...)*
FIRMA: *A, ne, nije smeće, vjerujte, svidjet će vam se...*
MI: *Ali, ali, pa vi možete čitati misli... kako...?...*

No nismo im vjerovali, tek kad smo raskomadali kutiju u kojoj smo dobili joystick, shvatili smo da predstavnicima kompjutorskih tvrtki treba uvijek vjerovati... Barem je bilo tako u ovom slučaju... O čemu je riječ? Kladim se da je većina vas, vidjevši slike, pomislila da je riječ o još jednom neuspjelom pokušaju guranja Virtual Realityja u svijet igara...E, nije, riječ je o 3D joysticku. Senzor koji postavite na vrh monitora prati kretanje vaše glave, tj. emitera signala na plastičnoj konstrukciji koja vam je omotala glavu kao ličinka aliena (samo



što vam se zalijepila sa stražnje strane). Kako vi mičete glavu, tako reagira igra koju vrti računalo i stvar, ne biste vjerovali, hoda! Inače, riječ je o proizvodu talijanske tvrtke. Dizajneri su se zgodno sjetili i joysticku dodali odlične slušalice i mikrofon. Uz joystick dobijate softver kojim je moguće isprogramirati glasovne komande. Joystick je 100% kompatibilan sa svakom Win 95(98) igrom. Ako baš ne znate gdje biste s rukama (ili jednom od njih), možete za kontroliranje dodatnih parametara u ruci držati tzv. trigger device sa 4 gumba i throttle kontrolom.Testirajući uređaj, zaključili smo da ga je najbolje rabiti u sprezi sa FPP-ima. Da vam se nitko ne bi rugao kad ovaj svemirski dodatak za PC obučete na sebe, pobrinuo se poznati talijenski dizajner Pininfarina, poznat po dizajnu automobila, uistinu pogodivši u samu bit cyber dizajna.

Info

Proizvod: UR HEADGEAR CONTROLLER
Proizvođač: UNION REALITY
Ustupio: POLARIS
Cijena: nazvati

Za Inovativno, cool, jeftino (relativno). Zašto biste morali micati ruke dok igrate omiljenu igru

Protiv Nezgodno ga je rabiti po ovim vrućinama. Ispod slušalica je pakleno vruće.

Dojam Pravo rješenje za igrače koji vole uživati u životu. U jednoj ruci pljuga, u drugoj pivo, u krilu ženska, na glavi joystick i igrate svoju omiljenju igru na PC-u. Mi smo igrali Unreal...

Epson Stylus Color 400

Na testiranje smo dobili pisač koji se u svojoj klasi nametnuo kao odličan izbor za kućnu uporabu. Iako ne trpi ispisivanje velikih količina dokumenata, u domeni ispisa pojedinačnih dopisa i manjih serija dokumenata pokazao se gotovo idealnim rješenjem. Model ima maksimalnu razlučivost 720x720 dpi-a, a pri najvišoj rezoluciji postižu se odlični rezultati čak i na običnom papiru. Stvar koja nas ja iznenadila kod Epson Stylus Colora 400 je njegova brzina, riječ je o jednom od najbržih inkjet modela koje smo vidjeli. Pisač će u cijelosti zadovoljiti potrebe za ispisivanjem različitih dopisa, sastavaka, radnji, izvještaja, a k tome ćete lako moći oživjeti dotični dokument dodavanjem neke ilustracije ili logoa u boji.



Info

Proizvod: EPSON STYLUS 400
Proizvođač: EPSON
Ustupio: RECRO
Cijena: nazvati

- **Za:** Odličan odnos kvaliteta i cijene.
- **Protiv:** Ispisivanje slova nije baš na razini laserskog pisača...
- **Dojam:** Odličan pisač za kućnu uporabu, pisanje dopisa, pisama, i printanje postera..

Epson Stylus Color 700 Photo

Više nas je zaintrigirao, drugi, skuplji brži i veći Epsonov model koji smo dobili na testiranje koji se može pohvaliti Photo opcijom što bi trebalo privući (potencijalne) vlasnike digitalnih kamera koji bi na ovaj način mogli relativno jeftino printati snimljeno. Zavirivši u njegovu unutrašnjost, uočavamo razliku između običnih i photo modela. Naime, photo model ima 6 spremnika za tintu dok klasični ima 4. Ovaj pisač ispisuje u većoj rezoluciji nego njegov manji brat, 1440x720 dpia. Ispis na klasičnom papiru mrvicu je bolji negoli je bio na prethodnom modelu, ali zato pisač jednostavno briljira u ispisu na specijalnom photo papiru. Ovaj model možda ne predstavlja najsretnije rješenje za kućnu uporabu zbog relativno visoke cijene, ali ako vam treba vrhunski pisač za ozbiljnije poslove ili samo za ispis digitalnih fotografija, onda je ovaj najbolji izbor.

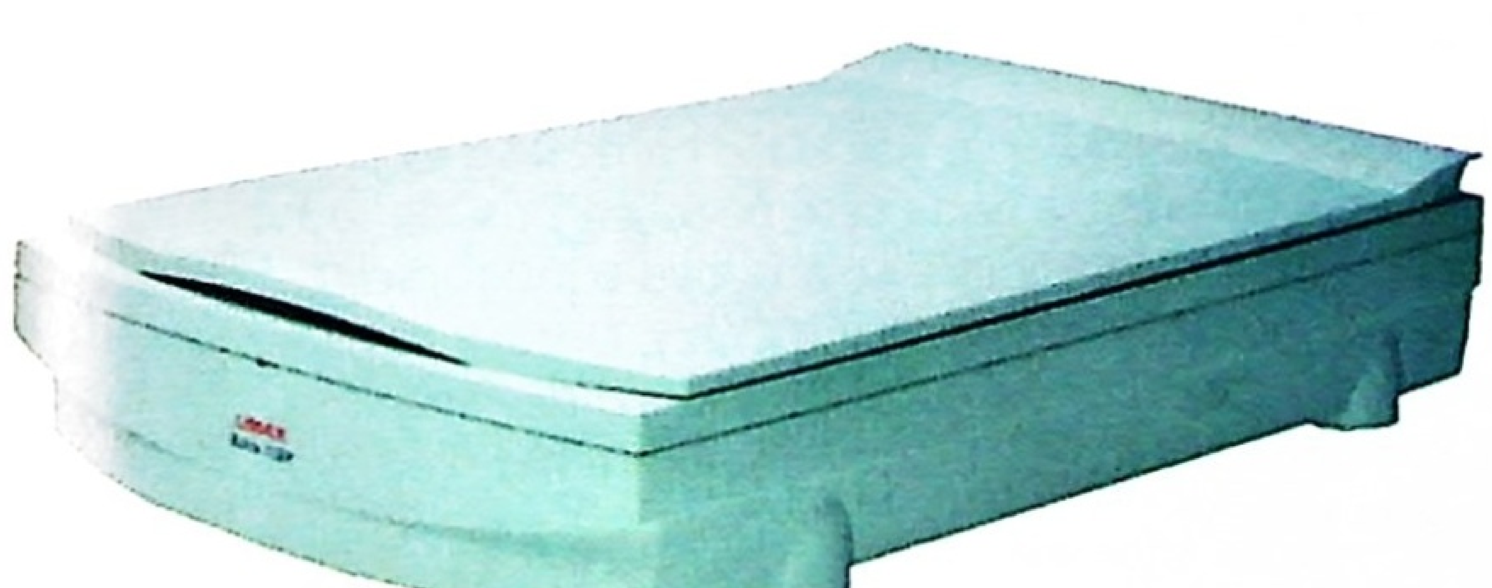


Info

Proizvod: EPSON STYLUS 700 PHOTO
Proizvođač: EPSON
Ustupio: RECRO
Cijena: nazvati

- **Za:** Odlična brzina, vrhunska kvaliteta otiska, photo opcija...
- **Protiv:** Cijena
- **Dojam:** Odličan pisač najvišeg razreda inkjeta. Vjerojatno trenutačno najbolji inkjet uređaj na našem tržištu!

UMAX Astra 610P



Predstavljamo vam odličan i jeftin Umaxov skener. U posljednjih godinu dana skeneri su postali daleko dostupniji kućnim korisnicima. Upravo ovoj klasi namijenjena je Umaxova nova Astra. Skener na računalo spajate putem paralelnog porta. Iako je ovo sporiji način od SCSI-a, daleko je jednostavniji i jeftiniji. Zanimljivo je da na skeneru postoji jedan paralelni port na koji možemo spojiti još jedan uređaj, najčešće pisač, koji s PC-em komunicira putem paralelnog sučelja. Maksimalna površina skeniranja odgovara A4 formatu. Skener interno procesira podatke u 30 bita po pixelu u boji, odnosno 10 bita po pixelu ako skenirate u crno-bijelom. Ovaj povećan broj informacija u boji po pixelu rezultira boljim i vjernijim skenovima zapisanim u 24- bitnom, tj. 8-bitnom formatu. Optička rezolucija skenera iznosi 300x600 dpi, što se softverskom interpolacijom može podići čak do 4800x4800 dpi. Skener je jednoprolazni. Uz njega dobijate i vrijedan softver sa svim podacima potrebnim za početak rada s grafikom. Adobe PhotoDeluxe je program za manipulaciju slikama, a sučelje je načinjeno iznimno razumljivo i intuitivno. Čak i ako ste potpuni početnik na polju skeniranja, program će vas, po načelu "Wizarda", provesti svakim stadijem postupka objašnjavajući vam ga. Ne možemo ne spomenuti još jedan odličan komad softvera koji dobijate uz skener. Riječ je o programu PrintHouse Magic. Jednostavan je i svoju zadaću izvršava kvalitetno. Uz program dobijate nekoliko tisuća različitih sličica, što u bitmap, što u vektorskom formatu. Sve to zajedno dolazi na 3 CD-a. Ovaj je program namijenjen brzom ispisivanju efektnih najrazličitijih prigodnih predložaka.

Info

Proizvod: ASTRA 610P
Proizvođač: UMAX
Ustupio: HSM INFORMATIKA
Cijena: nazvati

- **Za:** Odlična kvaliteta skena s obzirom na cjenovni razred • Dizajn • Prateći softver
- **Protiv:** Kod skeniranja većih predložaka pri većim razlučivostima je nešto sporiji
- **Dojam:** Iznimno dobar proizvod. Naravno, ne možete očekivati savršenstvo, cjenovni razred ima svoja ograničenja, no ovaj skener konstantno se vrti oko gornje granice! Odličan za kućnu i uredsku uporabu!

Plustek OpticPro 4830P



Predstavljamo vam još jedan skener u nas malo poznate kineske tvrtke Plustek. Riječ je o odličnom skeneru pogodnom za većinu svakodnevnih poslova koji u cijelosti opravdava svoju cijenu (prilično nisku). Skener je kompaktan, i prilično tanak. Lak je za uporabu, a na PC se spaja preko paralelnog porta, baš kao i Umaxov model. Instalacija je jednostavna! Paralelni kabel koji dobijate u kompletu spaja se na računalo, a u skener se uključuje paralelni uređaj, npr. Pisač, što omogućava zanimljivo i jeftino rješenje kopirnog stroja... Uz skener dobijate dva programa, Micrografx PhotoMagic 1.0 i Recognita, koja služe digitalizaciji teksta, prepoznavanju znakova i pretvaranju grafičkog zapisa u tekstualni. Operacijama skenera upravlja posebno razvijen softver, Action Manager, koji detektira koju vrstu paralelnog porta posjedujete, koji urešivač teksta rabite, kakav pisač i fax program imate. Twain driver je samo na engleskom. Oslobođen je konfuznih postavki problematičnih za početnike. Po defaultu skenira u 100 dpi. Optička rezolucija skenera iznosi 600x300 dpi, što se softverskom interpolacijom da natjerati na 4800 dpi. Ugrađeni Gamma correction prilikom skeniranja kvalitetniji je od onoga u programima za obradu slika jer skener interno sliku obrađuje u 30 bita po pixelu a ne 24. Skener je vizualno vrlo privlačan, i bit će ukras svakom stolu. U cijelosti zadovoljava kućne potrebe, za web publishing kao stvoren!

Info

Proizvod: OPTICPRO 4830P
Proizvođač: PLUSTEK
Ustupio: FORMEL
Cijena: nazvati

Za Moderan dizajn • Cijena • Action Manager

Protiv Nešto lošija kvaliteta skena, koja se da popraviti ispravnim postavljanjem opcija

Dojam Zanimljiva, mrvicu nekvalitetnija alternativa renomiranom modelu Umax Astra. Ljepše je dizajniran, ali i nešto slabije skenira. Ipak, razlike su zanemarive, za web publishing kao stvoren!

Pentagram Pentium II 266

Gamer's Delight!

Uskoro se očekuje smjena generacije procesora kod masovnog dijela populacije, što je u skladu s najavljenim velikim ljetnim padom cijena Pentium II procesora i pojavom novih Celerona na 266 i 300 MHz. U skladu s tim, odlučili smo istestirati jednu High-End konfiguraciju i približiti vam (ali i sebi) Pentium II doživljaj! Kocka je pala na Pentagramovu konfiguraciju. Ljubazno osoblje zamolili smo da nam slože igraći multimedijalni stroj bez ikakvih kompromisa. Glavnu pokretačku snagu ovog stroja predstavlja Intelov Pentium II na 266 MHz. Provjeren izbor ploče (Asus P2L97) omogućio nam je da malo budemo perverzni i da overclockamo spomenutu konfiguraciju čak na 333 MHz. Da se čitava stvar ne bi užarila, brine se pametna ploča koja konstantno zadržava temperaturu oko procesora na 30-ak celzijevaca mijenjajući, po potrebi, frekvenciju okretaja ventilatora! 64 MB 10 ns SDRAM memorije zadovoljilo je većinu naših zahtjeva, a ponešto swappinga javilo se u deathmatchu Unreala na velikim mapama. Za 2D grafiku, video izlaz, ulaz i reprodukciju te 3D ubrzanu grafiku u prozoru pobrinut će se Asusova odlična V3000 kartica temeljena na nVidia Riva 128 čipu čije su mogućnosti u rangu Else Erazor, opisane u prošlom broju. No, kako smo rekli da ne želimo kompromise, 3D ubrzanju namijenjena je Voodoo 2, Diamondova 8 MB verzija (koja je, čini se, postala dominantna na našem tržištu). Za zvukić se pobrinuo Creativeov AWE 64. Sve ovo testirano je na Philipsovom Brilliance 107 monitoru koji se od ostalih ističe posebnim softverskim kontrolama koje dopuštaju korisniku mnogo veću slobodu u mijenjanju postavki monitora, ali je s druge strane nezgodno što ih ne možete mijenjati bez podignutih Windowsa (može i DOS-a) i posebnog programa.

Prešavši s Pentium konfiguracije više klase na ovakvu zvijerku, najprije ćete biti šokorani, a onda ćete poželjeti posuđeno ne vratiti. Trenutačno ne postoji igra koja bi ovu konfiguraciju ukrotila. Sve testirane (Forsaken, Plane Crazy, Unreal) zavrtjele su se u prosječnih 80-ak fpsa pri 800x600. Dolazi nevjerojatno doba za kompjutorske igre... Tehnologija grabi naprijed sve većim i većim koracima...







Info

Proizvod: PENTIUM II
Proizvođač: različiti
Ustupio: PENTAGRAM
Cijena: 9.999,00 kn (monitor: 4.464,00 kn)

Za Brzina

Protiv Cijena (ne zadugo)

Dojam Iznimno brza konfiguracija. San svakog igrača!

Philips Video Conferencing Kit

Propusnost mreže je sve veća. Svima nam je već dosadilo komunicirati zastarjelim Bellovim uređajem. Kako propusnost globalne kompjutorske mreže raste svakog dana, tako se sve više približavamo vremenu kad će videofoniranje biti naša svakodnevica. A tek kad dođe na red mobilna videofonija...



Mnogi proizvođači multimedijalne opreme već su ponudili svoje rješenje za videofoniju. Doduše, još nema nikakvog globalnog standarda, i prava je videofonija moguća samo u zatvorim mrežama (LAN) koje još uvijek imaju nemjerljivo veću propusnost, no na tržištu već sad postoje kompromisna rješenja koja vam nude kakvu-takvu telefoniju već pri vezama od 28800 bps koje su standard. Na recenziju smo dobili takav Philipsov komplet. U njem je jedna ISA kartica, CCD kamera, mikrofon i nešto softvera. Kartica je hardverski kompresor/dekompresor signala te uvelike smanjuje udio procesorskog vremena potrebnog za sažimanje tj. dekompresiju video signala. Ovdje su i četiri kompozitna video ulaza i jedan posebni, koji služi za spajanje CCD kamere (posebnim kabelom koji se dobije u kompletu može se pretvoriti u S-VHS ulaz). Na karticu se može priključiti čak šest kamera simultano, tako da komplet može poslužiti kao srce uređaja za nadgledanje. Simultano se na ekranu mogu pratiti sve kamere. Kartica se može također rabiti za *hvatanje* video (i audio) signala iz konvencionalnih izvora kao što su video rekorder, laser disc, DVD, televizija... Nažalost, kvaliteta uhvaćenog videa je daleko od Broadcast kvalitete, ali je zadovoljavajuća za animaciju koja bi obogatila vaše mrežne stranice, ili možda, zadivila kojeg prijatelja. Nemojte zaboraviti da su uređaji zaduženi za hvatanja i obradu videa mnogo skuplji nego Philipsov Video Kit. Potom, tu je CCD kamera. Napajanje je riješeno putem posebno napravljanog izlaza na kartici, što je po mojem mišljenju bolje rješenje nego da se kamera napaja putem izlaza za tipkovnicu. U kameri je i mikrofon. Kvaliteta ove CCD kamere je nešto bolja od ponuđenih nam prošlih mjeseci, ono što odskače je njezin izgled. Nekonvencionalnim rješenjem postolja, skladnim odabirom boja i oblika dobiven je predmet koji, osim uporabne, ima i ukrasnu vrijednost. Postolje je napravljeno od tvrde gume. Baza kamere (i odozgo i odozdo) je kugla koja savršeno sjeda u udubljenje, a što je najbolje, gotovo bez napora se može korigirati položaj kamere! Kamera posjeduje ručni fokus i još neke kontrole (kontrast, negativ...). U bundleu, uz kameru, dolazi moćan program za obradu videa, Video Studio 2, CU-SeeMe videokonferncing program te VDO Phone Professional, programčić kojim ćete obavljati većinu video konfereniranja.



Na vama je da odlučite želite li hrabro zakoračiti u budućnost i pridružiti se ljudima čiji broj danomice raste. Prisjetite se, za razgovor s onu strane planeta plaćate ratu lokalnog ISP-a (internet service provider)! Pri izradi ovog kita moralo se pristati na mnoge kompromise, koje je uglavnom diktirala cijena i propusnost Interneta, no bit će bolje...

Info

Proizvod: VIDEO CONFEREENCING KIT
Proizvođač: PHILIPS
Ustupio: PENTAGRAM
Cijena: 1799,00 kn

Za: Prilično dobra video veza na brzoj mreži

Protiv: Cijena

Dojam: Komplet malo iznad svog vremena • Upotrebljiv jedino u lokalnoj mreži ili ako imate iznimno brzu vezu s Internetom



Evo nas **drugi** put u Hackerovoj rubrici posvećenoj filmu. Zapravo, ta rubrika i nije neka velika novost jer smo se i prije bavili filmovima predstavljajući vam tu i tamo nove filmske hitove. Doduše, koncepcija se ponešto promijenila, odlučili smo se za stalnu rubriku u kojoj ćemo vam predstaviti najmanje četiri filma u svakom broju. Glede ovomjesečnog kino izbora, malo smo skočili u budućnost te filmove o kojima ćete čitati u ovom broju možete očekivati tek na jesen. Razog tomu je jednostavan: distributeri ne žele uletjeti s novim filmovima tijekom Nogometnog prvenstva u Francuskoj i zato će nam tih mjesec dana servirati filmove ***žnj*** kvalitete. Inače, po vašim pismima i komentarima, oko **70%** vas odobrava novu rubriku i oduševljeno je njome. Moramo priznati da nismo očekivali tako dobar odaziv. Preostalih **30%** nemaju ništa protiv, ali im nije jasno zašto smo nagurali filmove u časopis o kompjutorskim igrama. Jednostavno: držimo da su naši čitatelji multimedijalno osvješćeni te da osim dobre igrice vole pogledati i dobar film. Osim toga, od jeseni, kada će se početi isporučivati filmovi na DVD-u s hrvatskim titlom, kupnjom neke bolje video kartice, o kojima možete čitati već u ovom **Tech Reportu**, dobijate vrhunski multimedijalni stroj na kojem ćete se igrati, ali i pogledati posuđeni film na DVD-u iz videoteke! Jednostavno idemo budućnosti u susret...

Preporučamo na VIDEU

Kontakt

Izdavač: Warner Bros.
Glavne uloge: Jena Malone, Jodie Foster, David Morse , Larry King
Režija: Robert Zemeckis
Specijalni efekti: Industrial Light & Magic
Žanr: SF
Zvuk: DTS / Dolby Digital / SDDS
Na kazeti: Dolby Surround

Jeste li se ikada zapitali jesmo li sami u svemiru? Je li moguće da je sav svemirski prostor ekskluzivno rezerviran za ljudsku vrstu. Bio bi to stvarno velik gubitak prostora, zar ne?
Upravo oko ovog pitanja vrti se Kontakt. Film je temeljen na istoimenoj knjizi Carla Sagana. Kroz film pratimo radio astronomku Ellie Arroway. Ellie radi na projektu SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence – potraga za izvanzemaljskom inteligencijom). Igrom slučaja i uz pomoć svojih suradnika dobijaju na uporabu najveći radio receptor u svemiru, 27 povezanih antena u New Mexicu kojima pretražuju frekvencije tragajući za znakom inteligentne transmisijje putem radio valova. Nakon dvije godine tišine stiže poruka sa zvijezde Vega. Riječ je o tehnologiji koja će omogućiti ljudima putovanje svemirom... Specijalni efekti su izvrsni i nevjerojatno realni, no nikad ne zasjenjuju likove i priču. Nositeljica filma je briljantna oskarovka Jodie Foster. Kontakt je zacijelo nabolji SF film na videu u posljednje vrijeme. Pogledajte ga, inteligentan je.





Još jedna impresivna uloga Jodie Foster

Get Lost!

Lost In Space

Izdavač:
New Line Cinema
Glavne uloge:
Gary Oldman, Matt LeBlanc, William Hurt, Mimi Rogers
Režija:
Stephen Hopkins
Specijalni efekti:
Cinesite Ltd.
Žanr:
sci-fi
Zvuk:
DTS / Dolby Digital / SDDS



Ekipa Izgubljenih u svemiru svrgnula je Titanica s trona

Što? Niste nikad čuli za ovaj film? E, pa sigurno će vas zaintrigirati kad čujete da je upravo ovaj film skinuo s trona megalomanski Titanic (koji se, usput, sprema na redistribuciju) na američkoj ljestvici najgledanijih kino filmova. Film se temelji na odličnoj seriji koju, nažalost, nismo gledali na našoj televiziji, no srećom, i bez toga ćete uživati u viđenom. Zemljini prirodni resursi su pri kraji. Uskoro, Zemlja više neće biti sposobna podržavati ljude. Mora se naseliti drugi planet. Planet s pogodnom atmosferom i vodom naziva se Alpha Prime, no treba smisliti

Wild Things

Izdavač: Mandalay Entertainment
Glavne uloge: Kevin Bacon , Matt Dillon, Neve Campbell, Theresa Russell, Bill Murray, Denise Richards, Daphne Rubin-Vega
Režija: John McNaughton
Žanr: komedija/akcija
Zvuk: Dolby / SDDS

Wild Things spada u "onu" kategoriju glupih ali zabavnih filmova. U mirnom gradiću Blue Bay postoji srednja škola u kojoj svatko spava sa svakim. Svi učenici izgledaju kao modeli, a riječ promiskuitet više nikoga ne užasava (kao da je ikad užasavala...). Ljudi u Plavom zaljevu dobro izgledaju i dobro se zabavljaju. Pa u čemu je onda problem?



Je li zanosnoj Denise Matt Dillon doista pomagao "prati auto"?

Učenica Kelly Van Ryan (Denise Richards) tvrdi da ju je silovao njen savjetnik Sam Lombardo (Matt Dillon). Čini se da će optužba biti odbačena zbog nedostatka dokaza, ali ga još jedna studentica, Suzie Toller (Neve Campbell), optuži za istu stvar! Ovaj slučaj trebaju istražiti detektivi Ray Duquette (Kevin Bacon) i Gloria Perez (Daphne Rubin-Vega). Malo-pomalo, kako napreduje film, otkriva se čitava zavjera... Sve zavjere, zapleti i peripetije u WT su prilično predvidljive, no izvedba ih čini zabavnima i gledljivima.
Odabir glumaca je prilično zanimljiv. Neve Campbell smo vidjeli u Vrisku. Sada je ozbiljnija, mršavija i još zgodnija. Denise Richards poznajete iz Svemirskih marinaca (cura u badiću) i prilično je jasno zašto je odabrana za ovaj film. Prilično dobru glumu očekujte od Kevina Bacona koji svoj dio profesionalno



Neve Campbell sve je ljepša i sve popularnija







najbolji način da bi se na nj prebacilo što više ljudi u što kraćem vremenu. Ovdje u igru upada obitelj Robinson, koja treba otputovati svemirskim brodom do Alpha Primea i ondje postaviti svojevrsna vrata koja služe prebacivanju ljudi iz hipersvemira u normalni svemir omogućujući gotovo instantno prebacivanje preko cijele galaksije. No, ako se u Hyperspace uđe bez predefiniranih izlaznih vrata, završi se se na nepoznatoj poziciji u svemiru. Ovo Robinsonovi saznaju na bolan način.. Od poznatijih glumaca, tu je Matt Le Blanc, poznatiji kao Joey iz TV serije "Prijatelji", u ulozi nadobudnog pilota Jupitera 2. Tu je i zločesti doktor Smith kog glumi briljantni Gary Oldman (u Petom elementu glumi glavnog bad-guya). Daleko u nepoznatom dijelu svemira Robinsonovi se nađu pokraj napuštenog svemirskog broda (hmm, Event Horizon spika) i pravi zaplet tek počinje...

Posebno će vam se u ovom filmu svidjeti specijalni efekti kojih je preko 700. Također, scenografija i krajolici izazivaju divljenje i pomalo podsjećaju na pomaknuti svijet Petog elementa (ako niste dosad shvatili, većina nas ovdje obožava Peti element, gledali smo ga barem 10 puta). Pri ulasku u kino, nemojte očekivati da ćete izaći prepuni novih spoznaja, da će vam mozak proraditi bilje ili tako nešto. Jednostavno bit će to dva ugodno provedena sata s mozgom stavljenim na "Off".

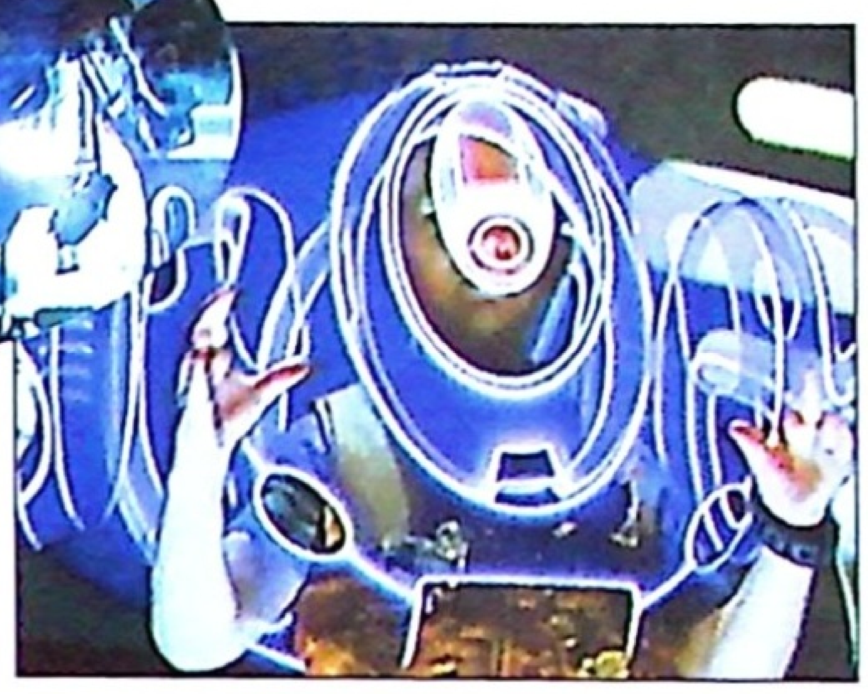


Matt Le Blanc u ulozi nadobudnog pilota Jupitera 2









Specijalni efekti djelo su Cinesite Ltd.





Briljantni Gary Oldman kao zločesti doktor Smith







Denise Richards pozira samo vas

odrađuje (cure, očekujte Full Frontal Nudity!!).
Nije nikakva tajna da je Wild Things komercijalan film. Ima u sebi sve što treba da u kina dovuče dečke u adolescentskom i postadolescentskom (eto, možda se sretnemo na premijeri) razdoblju: seks i nasilje. Još kad oni svi dovuku svoje cure, bit će to prilična brojka. I da, bit će tu prilično toplessa za one najnestrpljivije među vama. Ovaj film je komedija koja to nije trebala biti. Kao začin dobit ćete malo misterije i neklasičnog zapleta, i eto vam zabave. Film je smeće, ali zabavno smeće! Hint: nemojte izaći iz kina prije nego pogledate odjavne creditse, ima par zabavnih stvarčica pred kraj...



Neke djevojke Matove su savjete krivo protumačile

U-Turn

(Pogrešno skretanje)

Izdavač: Sony
Glavne uloge: Sean Penn, Jennifer Lopez, Nick Nolte, Claire Danes, Liv Tyler
Režija: Oliver Stone
Specijalni efekti: Industrial Light & Magic
Žanr: crna komedija
Zvuk: Dolby SR/ SDDS
Na kazeti: Dolby Surround

U svom se posljednjem filmu Oliver Stone odmiče malo od svog stila napravivši odličnu crnu kriminalističnu triler-komediju. Na putu u Las Vegas, da bi otplatio dug, sitni kockar Boby Cooper (glumi ga Sean Penn) prisiljen je zaustaviti se zbog kvara na motoru u malom gradiću Superior u Arizoni, bogu iza nogu. Uskoro otkriva kako je lako zaglaviti u ovom naizgled mirnom mjestu iz kojeg svi pokušavaju pobjeći u bolji život ne birajući način. Ostaje bez novca na prilično bizaran način te ostaje u škripcu zbog retardiranog mehaničara koji mu odbija vratiti automobil bez apsurdno visoke naknade za mizeran popravak. Od trenutka kad ga spazi, progana ga mlada plavuša (glumi je Claire Danes koju poznajete iz Romea i Julije, gdje je bila partnerica Di Capriu, i iz teenagerske serije emitirane i na HTV-u "I to mi je neki život") koja u njemu vidi novu ljubav, i još važnije, potencijalni izlaz iz paklenog gradića. Kao da to nije dovoljno, jadnik se još spetlja s lokalnim bračnim parom (i muž i žena ga žele unajmiti da ubije onog drugog), a a natjeruju ga i utjerivači dugova, koji su ga već prilično osakatili.
U filmu ćete prepoznati mnoge Stoneove zaštitne elemente. Ima tu mnogo čudnih kuteva kamere, mnogo scena bez riječi koje govore same za sebe, vizualiziranih misli, a srećom, crno-bijeli kadrovi po kojima je poznat (sjetite se samo filma Rođeni ubojica) svedeni su na minimum. Odličan odabir glumaca i brojni umjetnički elementi kombinirani s vrhunskim zapletom i fabulom prepunom akcije, tjeraju vas da ovaj film obvezno pogledate.



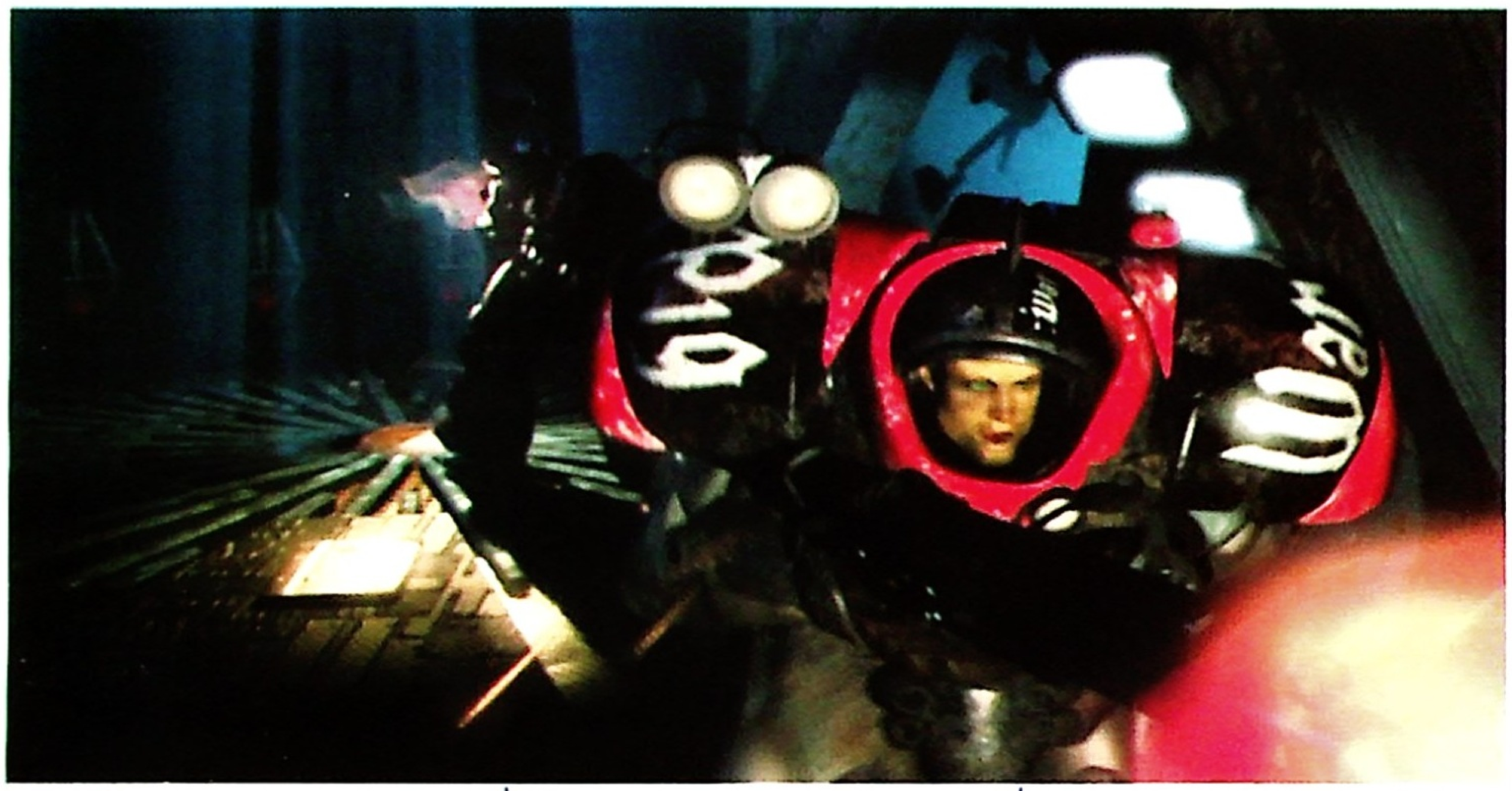
Iako je U-turn netipičan film za O. Stonea, pristup snimanju sasvim je uobičajen



Nakon Rukavinine oštre recenzije Starcrafta i vaših žestokih reakcija, ponovno smo prokomentirali njegov tekst i još uvijek stojimo iza ocjene koju je dao igri. Međutim, multiplayer aspektu ove igre nije poklonjena odgovarajuća pozornost pa smo zamolili Denisa Piljeka, jednog od najvećih autoriteta Starcrafta u Hrvatskoj, da se, u suradnji sa svojim frendovima iz HINLA-e (s kojima se redovito natječe u Starcraftu u okviru službenih HINLA-inih utakmica), pozabavi odličnim Starcraftovim multiplayerom...

Starcraft Multiplayer





Nakon svakodnevnog pretraživanja Neta i iščitavanja kojekakvih vijesti i vjestica, konačno je došao veliki dan. Namjerno ili slučajno, noću "PRVOG APRILA" na STATION17, stranicama posvećenim igri desetljeća, pojavila se dugoočekivana rečenica "Starcraft now available".Vijest je odjeknula poput bombe, no to je bio tek početak naših problema. Kako što prije doći do originala? Prijatelj se sjetio davno zaboravljene sestrične koju još iste noći zovemo preko "bare" i objašnjavamo joj naš problem koji će se nekima učiniti smiješnim, ali nama je od životne važnosti. Sva sreća, ona je puna razumijevanja za naše hirove i igru nam šalje već sljedećeg dana. Ostaje nam jedino pričekati da stigne do nas i našim će mukama biti kraj. Pitate se zašto vam sve ovo pričam? Pa da bih vam dočarao bar djelić atmosfere stvorene oko Starcrafta i njegova izlaska. Strku oko igre nisu stvorili ljudi koji bi odigrali Starcraft ili neki drugi RTS, prokomentirati ga i nakon površnog upoznavanja pustili da padne prašina na nj. Strku oko igre su stvorili isključivo MULTIPLAYER fanatici, poklonici igranja RTS-ova isključivo mrežnim ili modemskim putem. Tko u svom životu nije odigrao nijednu partiju RTS-a u mreži (IPX) ili s frendom putem modema upoznao je samo dosadnu i suhoparnu stranu tih igara. Prava ovisnost o RTS-ovima se stvara tek igrom protiv nabrijanih ljudskih protivnika žednih krvi i pobjede, željnih dokazivanja strategijskih sposobnosti. Oni koji misle da RTS treba ocjenjivati ponajprije po kvaliteti zvuka i grafike te po tome je li teren potpuno trodimenzionalan ili ne, pate od rijetke bolesti koju bi pravi RTS igrači nazvali: POVRŠNOST I NEUPUĆENOST. Najveću pozornost treba posvetiti igrivosti, ujednačenosti jedinica i stupnju strategijskog znanja igrača.Više o tome može reći netko tko je zaradio kronične podočnjake igrajući RTS-ove dugi niz godina isključivo u multiplayeru. Njegovo je ime Borut Hadžialić, a ostali ga znaju pod radnim imenom HATRED.

Prva stvar koju gledam kod svakog RTS-a koji mi 'dođe pod miš' je tzv. ujednačenost jedinica. Itekako je važno da sve vrste jedinica imaju svoju posebnu svrhu i posebne karakteristike. Kao primjer loše ujednačenosti naveo bih RED ALERT u kojem postoji samo jedna 'strategija', tj. način igranja. Ljudi su, igrajući, shvatili da postoji jedinica (heavy tenk) koja može nadjačati sve ostale (u količini koja se dobije za iste resurse) zbog čega se cijela igra svodi samo na bezumnu produkciju te jedinice, što nema veze sa strategijom. Pobjednik postaje onaj koji je spretniji s mišem, onaj koji je bolji u 'štampanju' što većeg broja tenkova bez imalo razmišljanja. Na sreću, ljudi koji su stvarali Starcraft bili su svjesni ovog problema. Prije izdavanja konačne verzije utrošili su 6 mjeseci samo na provjeru i popravljanje ujednačenosti. Davali su beta-vezije igre ljudima na testiranje, prikupljali mišljenja i prijedloge, popravljali igru i slali je opet na testiranje. I tako bezbroj puta, dok nisu dobili konačnu verziju. Mislim da im se trud isplatio, jer je najveća vrijednost Starcrafta odlična ujednačenost jedinica. Čar multiplayer Starcrafta je što protivnika pobjeđujete 'nadmudrivanjem', tj. što boljom procjenom situacije i izborom najbolje strategije. Sve se pretvara u savršenu igru umova u kojoj sve ostalo (kompjutor, Starcraft) služi samoj komunikaciji igrača.

Glavne strategije

Među rasama u Starcraftu postoje velike razlike. Često sam čuo da igrači govore da im se, promjenivši rasu, čini da igraju neku drugu igru! Sa svakom je rasom pristup drugačiji, drugačiji je napad, drugačija obrana, drugačije je čak i shvaćanje reljefa na mapi. Ipak postoje neke zajedničke strategije svim rasama.

Upravljanje jedinicama.

Važno je brzo i točno narediti jedinicama da čine ono što ste zamislili. Za brzo komandiranje jedinicama i koordiniranje akcijama nužno je rabiti tipkovnicu. Bez uporabe tipki neke akcije nije moguće izvesti. Pokušat ćemo vas što bolje upoznati s mogućnostima što ih pruža tipkovnica pri upravljanju jedinicama, te koje naredbe možete pomoću nje izvesti.



1.CTRL- (Control):
Tipka koja služi selektiranju jedinica i to na sljedeći način: pritisnete tipku CTRL i držite je dok mišem (lijevim gumbom) odabirete vrstu jedinice koju želite selektirati (npr. Terran marinac). Nakon ovog postupka imat ćete selektirane sve jedinice istog tipa, u ovom slučaju marince koji se nalaze unutar vidljivog područja monitora. Ovo ne vrijedi jedino u slučaju da je broj jedinica veći od 12, koliki je limit vođenja istih u jednoj grupaciji. Osim toga, tipka CTRL ima još jednu vrlo važnu ulogu. Selektiravši jedinice, stisnite i držite tipku CTRL i jedan od brojeva, 1-0. Rezultat ovog postupka je da sa svakim novim pritiskom na numeričku tipku budu odabrane one jedinice koje su bile prethodno selektirane putem CTRL tipke.

2. SHIFT:
držeći tipku SHIFT, "dodajete" jedinice koje želite imati u svojoj formaciji dvanaestorice žigosanih. Potreba za ovom komandom javlja se kad u jednu formaciju želite složiti 12 jedinica različitog tipa. Npr. želite složiti grupu od 6 marinaca i 6 firebatova. Najbrži način da to postignete je da tipku SHIFT pritisnete i držite a mišem "zaokružite" 6 marinaca i nakon toga 6 firebatova.

3. ALT:
Klikom na neku jedinicu sa stisnutom tipkom ALT, selektirat ćete cijelu grupu u kojoj je ta jedinica prije bila.

4.P (Patrol):
Selektiravši jedinice, vrijeme je da ih pošaljete na "put". Jedan od načina je da najprije stisnete tipku P, a onda ih na minikarti pošaljete stiskom na lijevi gumb miša u smjeru određenog odredišta. Slanje jedinica na ovaj način ima prednost: jedinice će na svom putu do odredišta napasti svaku skupinu neprijatelja na koju naiđu. Ovaj način kretanja jedinica je korisniji od kretanja naredbom M (Move) zbog toga što skupina poslana na odredište naredbom Move ne odgovara vatrom na neprijateljevu nazočnost. Naredbom Patrol u borbi se zadaju prioriteti napada u određenoj bitci. Da pojasnim: ako dovedete svoju skupinu do neprijateljskih postrojbi i napadnete pomoću naredbe Patrol, bit će vam zadana hijerarhija napada na neprijatelja - prvo živa sila, onda građevine, što je dobro jer treba riješiti prvo jedinice koje vam nanose štetu, a tek se onda upustiti u rušenje građevina.

5. A (Attack):
Naredbu Attack možemo kao i naredbu Patrol rabiti za napad, odnosno slanje jedinica na određeno područje. Razlika između Attacka i Patrola je u tome što jedinice poslane Attackom dolaze do unaprijed zadanog odredišta "čisteći" sve pred sobom, a one poslane Patrolom dolaze do prvog neprijatelja, sukobljavaju se s njim i, ako prežive, izviđaju između početne točke i točke sukoba.

To su bile, uglavnom, osnovne naredbe preko tipkovnice kojima ćete bolje i efekasnije kontrolirati jedinice i formacije na karti. Postoje još neke stvari koje valja spomenuti. To što one neće biti detaljno objašnjene ne znači da su manje važne. Jedinice valja slati označavanjem željenog odredišta isključivo na minikarti u lijevom donjem uglu ako je udaljenost koju prevaljuju velika. Dvostuki pritisak lijevog gumba miša (double-click) na određenu jedinicu imat će isti učinak kao držanje tipke CTRL i stiskanje lijevog gumba miša. Sve građevine, jedinice, nadogradnje na postojeće građevine, nadogradnje oružja i oklopa te magije treba izgraditi odnosno nadograditi isključivo pomoću tipki. Za primjer možemo ponovno uzeti proizvodnju marinaca: brže je pokrenuti proizvodnju marinca jednostavnim pritiskom na tipku M nego tražiti njegovu ikonu u doljnjem desnom uglu ekrana te pokretati proizvodnju pritiskom miša. Možda se ova ušteda nekom čini malena, ali neka se svatko upita koliko jedinica napravi u patriji te koliko će uštedjeti vremena, što će na kraju možda biti presudno? Mislim da ćete i sami lako zaključiti da je izgradnja pomoću tipki (Shortcut Keys) nužna. Dobro je ove naputke uzeti kao smjernice za što uspješnije igranje Starcrafta. Nemojte tipke za "bržu" izgradnju štrebati napamet. Sve će leći samo od sebe nakon nekoliko neprospavanih mjeseci.
Pogledajmo sada što treba činiti i na što paziti da biste sredili frenda u Starcraftu. Nekoliko važnih stvari morate imati na umu prilikom igranja multiplayera. Zaboravite li neku od njih, ne nadajte se da ćete pobijediti prosječnog igrača, a kamoli nekog tko ništa drugo i ne radi nego igra SC.
Među važnim stvarima možemo nabrojati: izviđanje s ciljem upoznavanja mjesta na kojem je smješten neprijatelj te upoznavanje njegovih aktivnosti i nakana, seljenje s ciljem zauzimanja novih područja bogatih resursima ili područja od važnog geostrategijskog značaja, postavljanje obrane koja će neprijatelju zagorčati život u slučaju napada, redoslijed izgradnje građevina i penjanje po tehnološkom drvetu (razvoj) itd. Ali krenimo redom .



IZVIĐANJE (RECON)

U Starcraftu je izviđanje vrlo važno jer jedino tako možete znati što neprijatelj čini i onda na osnovu toga prilagoditi svoju daljnju igru. Igrači koji ne 'špijuniraju' neprijatelja ne znaju što im neprijatelj sprema te će ih on lakše iznenaditi bez odgovarajuće odbrane. Postoje i igrači koji pokušavaju stvoriti obranu protiv svih mogućih jedinica koje bi ih mogle napasti. Naravno, na to potroše mnogo resursa i vremena pa kad konačno pokušaju napasti neprijatelja, shvate da je ovaj zauzeo pola karte i da više nemaju šanse. Dakle, nužno je informirati se o njihovim potezima na sve moguće načine.
Kako? Uz koji mineral, volju i maštu, u svakom trenutku ćete znati što neprijatelj sprema i neće biti teško upropastiti mu planove. Načina za izviđanje je mnogo, a najbolji je izviđati tako da neprijetelj toga nije ni svjestan. Skoro svaka jedinica može izviđati, ali postoje neke koje su za to naročito dobre. Dobar zerg igrač ima zakopane zerglinge na svim važnijim mjestima na karti (neprijateljska baza - da bi vidio što čini neprijatelj, ispred svoje baze - da bude upozoren na napad, mjesta bogata resursima – da rano otkrije novu neprijateljsku bazu). Protoss observer je unit stvoren za izviđanje. Jeftin je, malen, stalno nevidljiv, relativo brz, detektor je. Terran obvezno mora rabiti Comsat i svoje nevidljive jedinice (ghost, wraith) .

nastavak u sljedećem broju ▸▸





Štovani čitatelji!

Nakon kraće pauze, opet se vraćamo s rubrikom i iskreno se nadam da se ovakva "nestajanja" više neće ponoviti. No, ima i par stvari koje moram napomenuti. Prvo, pisma s pitanjima moraju biti potpisana (isto vrijedi i za pitanja pristigla putem e-maila). Drugo, napišite točno ime igre u kojoj ste zapeli i točan opis problema i situacije koja vas muči. Pitanje tipa imam, te i te predmete što dalje je jako neprecizno i vrlo je teško odgovoriti na nj. Dakle, potpisano pismo s točnim opisom situacije koja vas muči. Pisma (isto vrijedi i za e-mail) koja ne zadovoljavaju ta dva uvjeta upoće neću čitati ni odgovarati na njih.

Samo toliko.

Štovano uredništvo!

Zapeo sam u igri Gabriel Knight 2 (drugi CD). Kako dobiti ključeve Gabrielovog auta? Što treba učiniti u tamnici u gradu? Unaprijed hvala!

Zoran

▸▸ Što se tiče ključeva, njih dobijaš tek u četvrtom poglavlju igre, a postupak je sljedeći: uđi u knjižnicu i pogledaj na lijevu policu. Pročitaj **Ludvigovu knjigu** koju si ondje našao. Idi u selo i pozvoni na vratima pošte da bi dobio Gabrielovo pismo. Pročitaj ga i idi u **Gasthof** i pitaj **Herr Hubera** o Gabrielu. Pričajte sa Smithsom o svemu. Idi u crkvu i vrati se dva ekrana natrag u grobnicu. Pogledaj Gerde, vrati se u tajni prolaz u **Schloss Ritter**. Idi dolje stubama i uzmi nekoliko ruža iz grma. Vrati se u grobnicu i daj Gerdi ruže. Dat će ti ključeve auta.

U tamnici pogledaj prozore i crkvu izvana. Pogledaj krevet u sobi i izađi ponovno van.

Molim vas šifre za Starcraft

▸▸ Pritisnite **Enter** i tipkajte:

power overwhelming - god mod
operation cwal - skraćuje vrijeme izgradnje zgrada i unapređivanja
the gathering - neograničena energija
noglues - kompjutor ne može rabiti energiju
game over man - trenutačni poraz
staying alive - omogućava nastavak misiju čak i kad je gotova
show me the money - dobivate 10 000 minerala i plina
there is no cow level - trenutačno završava misiju
whats mine is mine - daje vam 500 minerala
breathe deep - daje vam 500 vespene gas
something for nothing - sve dostupno je nadograđeno
black sheep wall - otkriva cijelu kartu
medieval man - daje besplatno unaprijeđenje jedinica
modify the phase variance - možete izgraditi sve
war aint what it used to be - isključuje maglu
ophelia - prebacuje vas na bilo koju misiju (otipkajte šifru, pritisnite Enter i zatim broj misije)

Broken sword: Shadow of the Templaris

Ne znam kako doći do hotela Ubu. Razgovarao sam sa svima, čak sam igrao ugru ispočetka po vašim uputama i hotel se nije pojavio na karti.

Unaprijed zahvalan, Zvone
Adresa: zvonko.biskup@ck.tel.hr

▸▸ Da bi došao do hotela Ubu, moraš pričati s trgovcem kostima. Pričaj o svemu. Nakon prvog razgovora, idi do **Nicole**, pričaj s njom i vrati se u trgovinu. Ponovno pričaj s trgovcem i pitaj ga za čovjeka na slici. On bi trebao reći njegovo ime, a ti onda telefoniraj krojaču i on će ti reći za hotel Ubu. Ako ovo odmah ne upali, pričaj sa svima okolo i onda se vrati u trgovinu.

Nuclear Strike (Sony Playstation)

Kad prođem 4. nivo, neće mi prihvatiti šifru za 5. pa vas molim šifre za daljnje nivoe.

Vedran Vuković

▸▸ Probaj sa sljedećim šiframa:
5 PUSAN
6 ARMAGEDDON
Također postoji šifra za tajni nivo pa ako želiš pokušati tipkaj: **LIGHTNING**.

Bok Hackeri !!!

Molim jednu malu pomoć kod igre The Curse Of Monkey Island. Kada uđem u kazalište na stražnja vrata, i kad treba pokupiti rukavicu iz kaputa, ne znam kako izvaditi bube iz nje ?

Tomislav iz Virovitice

▸▸ Bube nisu u rukavici nego na kaputu. Prvo trebaš pogledati (examine) kaput, a onda uzeti bube.

Mene zanimaju cheatovi za Quake 2.

Unaprijed hvala,Tom.

▸▸ Šifre tipkajte u komandnim linijama.
give all - daje vam sve predmete
give health - zdravlje 100
give weapon - sva oružja
give ammo - streljivo za sva oružja
give armour - oklop 200
god - god mod

Men in Black

Na početku sam igre. Pobio sam sve čuvare i došao do zida koji je izvanzemaljac preskočio i pobjegao. Za njim sam krenuo i ja i sad ne znam gdje je otišao. Molim vas pomozite.

Nikola Praštalo, Zagreb

▸▸ Kad skočiš s krova, brzo ubij neprijatelja. Sruši zid sanduka i izađi van. Ubij još jednog neprijatelja i kreni dalje. Pojavit će se dvije nakaze, ubij ih, pretraži i udari u velika plava vrata da bi se otvorila. Ubij još jednog protivnika, skoči na kutije i stubama kreni dalje. Na krovu ubij još dvojicu i nastavi dalje. Skoči na sljedeći krov i sve ponovi. Kad se sukobiš s izvanzemaljcem, znaj da ga ne možeš ubiti mecima nego se moraš boriti šakama. Kad ga onesposobiš, pretraži ga i uzmi ono što pronađeš.

Toonstruck

Zapeo sam na polovici (kod vuka). Gdje i kako mogu naći odštopavač školjke koji mi treba da je odštopam i zamijenim ribe. Kako uzeti papar?

Matija I.

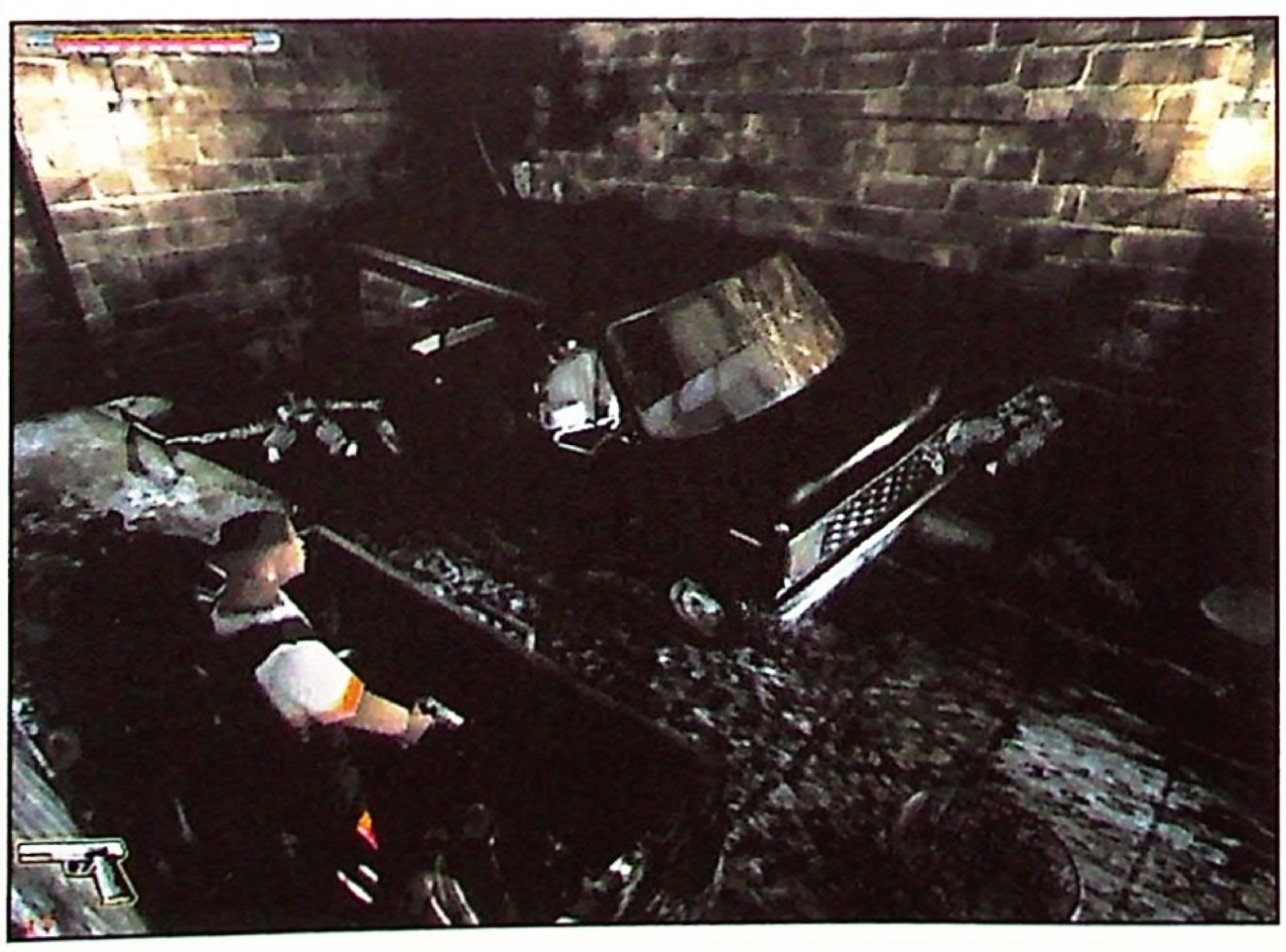
▸▸ Za odštopavač trebaš dati knjigu zagonetaka **Darlekesque** robotu i onda ga samo uzeti.
Da bi dobio papar, idi na ekran gdje se on nalazi, zalij trnje i uzmi papar.

Dungeon Keeper

Imam jedan veliki problem. Hitno mi trebaju šifre za Dungeon Kepper.

Krešo

▸▸ Ako ubaciš neka bića u vodu u hramu, moći ćeš lakše igrati.
Imps - postaju jeftiniji za stvaranje
Fly i Spider - dobivaš Warlocka
2 Beetles - završava trenutačnu proizvodnju
2 Flies - završava trenutnačno istraživanje
Beetle i Spider - dobivaš Dark Mistress
3 Spiders - dobivaš Bile Demon
Dark Mistress, Bile Demon i Troll - dobivaš Horned Reaper
Ghost - svi pilići poumiru
Vampire - sva čudovišta se razbole
2 Bile Demons - sva čudovište se pretvore u piliće
Horned Reaper - sva čudovišta postanu bijesna



REDNECK RAMPAGE

Tipkajte red i zatim:
all - dobivate sve
elvis - God mod
fuckngo### - prebacuje vas gdje želite (# = epizoda ## = karta)
guns - imate sva oružja
inventory - imate sve predmete
keys - imate sve ključeve
monsters - uključuje/isključuje čudovišta
showmap - karta uključuna/isključena

ARMORED FIST 2

Šifre vrijede jedino u verziji igre 1.03 i ne rade u multiplayer igrama. Sve šifre tipkajte tek kad misija započne.
Da biste mogli vidjeti veliku kartu terena, pritisnite i držite CTRL i F12 istodobno. Za isključivanje ponovno pritisnite iste tipke.
Za popunu streljiva pritisnite istodobno ALT, SHIFT i R tipke.
Za popravak pritisnite ALT SHIFT i D istovremeno.
Za neuništivost vašeg tenka pritisnite istodobno ALT SHIFT i I. Ovim je samo vaš tenk neuništiv, a ne i ostali. Ako želite da i ostali budu neuništivi, morat ćete uporabiti šifru za svaki tenk posebno.

FORSAKEN

Tipkajte u bilo kojem izborniku:
BUBBLES - aktivira mod za varanje
IAMZEUS - god mod uključen/isključen
FULLMONTY - odabir nivoa uključeno/isključeno

JAZZ JACK RABBIT 2

Tijekom igre tipkajte sljedeće šifre (vrijede samo za jednog igrača):
jjgod - God mod
jjinv - God mod
jjguns - sva oružja
jjammo - svo streljivo
jjrush - Sugar rush
jjfly - imat ćete helikopterske uši, a ako tipkate ponovno, onda ćete lebdjeti
jjk - samouništenje
jjshield - štit
jjnext - preskakanje nivoa
jjbird - pomoć ptice
jjcoins - novčići
jjgems - dijamanti
jjending - vraćate se u glavni izbornik
jjmorph - mjenjate se u Spaz; ako ponovno tipkate, u pticu; ako ponovno tipkate, u žabu; četvrti put se vraćate u Jazza

OUTWARS

Šifre:
macleod - neranjivost
keymaster - neograničeno gorivo za Jet Pack.
dirtyharry - neograničena količina streljiva
framerate - brojač frameova
phantom - špijunirate bića tipkama F11 i F12
gohome - vraća vas na startnu poziciju
thrasher - pokazuje sve neprijatelje na radaru
timewarp - vrijeme u misiji uključeno/isključeno.
jumpXXX - prebacuje vas na zadani nivo. Ako tipkate "jumpoasis", prebacit će vas na Oasis nivo. Nivoi koji rade su: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut and Dead.

STREETS OF SIM CITY

Pritisnite CTRL - ALT - X i pojavit će se prompt u kojem možete unositi šifre.
lock and load - streljivo
sampo - $999,999
im back - popravlja oštećenja
mr fabulous - neranjivost
jupiter - Jupiterova gravitacija
earth - Zemljina gravitacija
mars - Marsova gravitacija
moon - Mjesečeva gravitacija
beefcake beefcake - sva oružja
Ove šifre rade samo u Player choice. Ne vrijede tijekom igranja scenarija ili u multiplayeru.

DARK REIGN

Za biranje bilo koje misije:
Editirajte fajl DARK\SHELL\SHELLCFG.H i promjenite liniju"#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150" u "#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157".
Sada možete odabrati koju god želite misiju ako pritisnete Cheat tipku u donjem lijevom kutu.

SEVEN KINGDOMS

Uporaba šifri će vaše bodove svesti na nulu i bit ćete označeni kao varalica.
Za varanje pritisnite **"!!!@@@###"**, zatim jednu od sljedećih tipki:
C - dodaje $1000 vašem računu
**** - dodaje 1000 jedinica hrane rezervama hrane
T - sva tehnološka dostignuća i skrolovi
M - otkriva kartu
; - povećava vašu populaciju odabranog grada. Budite oprezni jer ne možete regulirati povećanje populacije.
B - trenutačno završava izgradnju odabrane građevine
Z - uključuje / isključuje mod za brzu izgradnju
U - Kralj je neranjiv

SUB CULTURE

Tijekom igre tipkajte:
kamikaze - ubijate se
tonka - pojačava karoseriju
refill - obnavlja štit
mutant - zaštita od radijacije
billy - ubrzavavanje
tick - dodaje Geigerov brojač
rinse - nivo 0
dryer - nivo 1
cotton - nivo 2
delicates- nivo 3
tumble - nivo 4
colours - nivo 5
halfload - nivo 6
didit - uspješan završetak misije
bedlk - God mod
haveall - dostupne su sve misije
wonga - novac
imnotluc - God mod
scotty - teleport (sada tipkajte imena lokacija gdje ćete biti prebačeni: **Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft**)

STOP THE PRESS!

Zaustavite rotaciju

Zanimljivo, uvijek nas u trenutku odlaska časopisa u tisak nazove nekolicina proizvođača želeći nas uvjeriti da je baš njihov naslov toliko bitan da ga jednostavno ne smijemo izostaviti u novom broju. Takve pozive rješavamo jednostavno - poklapanjem slušalice, no kada Damir Đurović uleti zadihan s novim materijalima, znamo da odgađanja nema - treba nazvati Štefa u tiskaru i dreknuti: *zaustavi rotaciju, imamo senzaciju!*



Unreal se nastavlja

Tvrtka Creative Carnage započela je razvoj prvog službenog Unreal add-ona pod imenom A World Gone Dead. Taj bi expansion trebao sadržavati deset novih razina, osam novih oružja te još neke manje promjene na engineu koje će igru učiniti mnogo zabavnijom. Datum izlaska igre zasad nije službeno poznat, no prema našim predviđanjima, trebala bi se pojaviti ovih vrućih ljetnih dana.



Ne, ovo nije slika iz A World Gone Dead expansiona nego iz samog Unreala. Možete pretpostaviti kako će tek dobro izgedati ovaj add-on.

Activision i Pandemic Studios

Activision je s novom tvrtkom Pandemic Studios potpisao ugovor o razvoju pet novih igara koje će biti izdane pod njegovim okriljem. To je jedan u nizu novih markentiških poteza Activisiona kojima potpomaže novonastale male tvrtke, ubrzo ih potom vežući ugovorima za sebe stvorivši tako dobar temelj i oslonac za buduću borbu na uzavrelom tržištu računalnih igara. Pandemic Studios osnovala su dva Activisionova producenta čija su imena postala nešto poznatija nakon izlaska igara Battlezone i Dark Reign, Josh Resnick i Andrew Goldman. Prve dvije planirane igre u seriji od njih pet bit će nastavci Dark Reign 2 i Battlezone 2, a obećano je da će obje rabiti maksimalne dosege današnje 3D tehnologije i programiranja uopće. Dark Reign 2 bi trebao na tržište izaći tek sljedećeg ljeta, no srećom, dotad Activision sprema niz drugih zanimljivih igara, a tu je i Quake 3 kojeg nikako ne smijemo zaboraviti.

ACTIVISION

Dungeon Keeper 2

Prošlogodišnjim izdavanjem Dungeon Keepera, Bullfrog je povrdio svoj status jednog od najinovativnijih proizvođača računalnih igara, uostalom dokaz su i njegove igre poput Populousa, Theme Parka i ostalih. Nažalost, prošle godine, Bullfrog je napustio jedan od njegovih najkreativnijih umova, čovjek koji je stajao iza Populousa i Dungeonkeepera te još nekih zanimljivih igara, Peter Molyneux. Iako je to bio golem gubitak, Bullfrog je bez ikakvog problema, zahvaljujući svojoj preostaloj kreativnoj snazi, nastavio s proizvodnjom zanimljivih i inovativnih igara.



Prošli mjesec konačno su potvrdili da rade na ravoju Dungeon Keepera 2 i time razveselili velik broj igrača koji su poklonici DK-a. Po samoj ideji i koncepciji, u novom Keeperu nije došlo do bogzna kakvih zamjetnih promjena, još uvijek ste glavni zlikovac u kvartu i spremate se preuzeti svijet u svoje ruke, samo što su vam ovaj put programeri olakšali posao uporabom izvrsne 3D grafike s kojom igra vizualno izgleda iznenađujuće naprednije nego njen prethodnik. Na razvoju DK-a 2 radi se već skoro godinu dana, tako da finalnu verziju možete očekivati krajem godine ako se Bullfrogu ne nađu neke zapreke na putu, u suprotnom <SPLAT>, <SPLAT>....





Dungeon Keeper 2	
Proizvođač	BULLFROG
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

P.I.G



Ljudi iz Team 17 ponovno su nas uspjeli iznenaditi jednim humorističnim naslovom, novom 3D platformskom igrom P.I.G., ili točnije Private Investitor George. U ulozi mladog, debelog i nespretnog ali užasno simpatičnog i smješnog praščića istraživat ćete velik broj fino renderiranih 3D razina na kojima trebate pronaći otete praščiće i spasiti ih od zlog dr. Gotema. Zvuči djetinjasto? Točno, no svojim humorom ova igra će za stolicu zaljepiti i nešto starije osobe pruživši im nezaboravnu zabavu - ipak je ovo igra izašla iz ruku fantastičnog Teama 17.





Tim svinjara, ovaj, ljudi iz Team 17 koji rade na P.I.G.-u.

P.I.G.	
Proizvođač	TEAM 17
Izdavač	TEAM 17
Žanr	ARKADA
Izlazi	Jesen '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

POKVARENE GLASINE

Prema najnovijim informacijama, svega par dana prije izlaska ovog broja, saznali smo da Virgin ipak nije prodan GT Interativu, kako je bilo najavljivano, te još uvijek čeka novog vlasnika. I kome na kraju vjerovati!?

Duku Nukem Forever odlučio se za Unreal

Upravo prošli tjedan 3D Realms je u javnost pustio prilično šokatnu vijest, Duke Nukem Forever neće rabiti Quake/Quake 2 engine nego su se, po novom, odlučili za uporabu izvanrednog Epicovog Unreal enginea. To je, prema našem mišljenju, vrlo dobar potez Realmsa s obzirom da je Unrealov engine jednostavno pregazio Quake (osim u multi-playeru). Uostalom, na tržištu bi se uskoro trebalo pojaviti i niz drugih 3D pucačina koje su, prema nagađanjima, također odmakle iznad kvalitete Quake 2 enginea. Prvo što smo se upitali čuvši tu vijest bilo je hoće li se datum izlaska novog nastavka Dukea zbog tih znatno velikih promjena odgoditi. Odgovorni ljudi iz 3D Realmsa tvrde da ne bi trebalo doći do nekih "većih" odgađanja, možda se još uvijek igra pojavi do kraja godine.



Electronic Arts se ne zaustavlja

Pomahnitali Electronic Arts, čini se, nikako ne može obuzdati svoj luđački poriv za nevjerojatno brzim najavljivanjem i izdavanjem golemog broja igara, rezultat toga su još dva kvalitetna naslova čije vam ekskluzivne prikaze donosimo u samom času zaključenja broja.

Knock Out Kings



Electronic Arts u svoje je naručje primio još jedan sportski serijal na kojem će vjerojatno biti utemeljen još niz istoimenih nastavaka. Ime igre je Knock Out Kings a trebala bi svim obožavateljima boksa pružiti maksimali užitak igranja u virtualnom boksačkom ringu. Kao i većina EA Sportsovih naslova, i iza ovoga stoji niz licenciranih velikih imena boksačke elite: Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard i Oscar De La Hoya. U ringu će se naći pedesetak jedinstvenih igrača koji će boksati jedinstvenim stilom kojim su se služili stvarni boksači u svojim boks mečevima života. Ovom igrom konačno možete ostvariti jedan od životnih snova - postati pravim boksačkim prvakom boreći se protiv stvarno žestoke konkurencije.





Knock Out Kings	
Proizvođač	ELECTRONIC ARTS
Izdavač	PRESS START
Žanr	SIMULACIJA BOKSA
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

EA Sports nije mogao izdržati da i ovaj puta ne kupi licencu za neku poznatu facu, u ovom slučaju Mohameda Alija. Ako tako nastave s kupovanjem, prestignut će Microsoft.

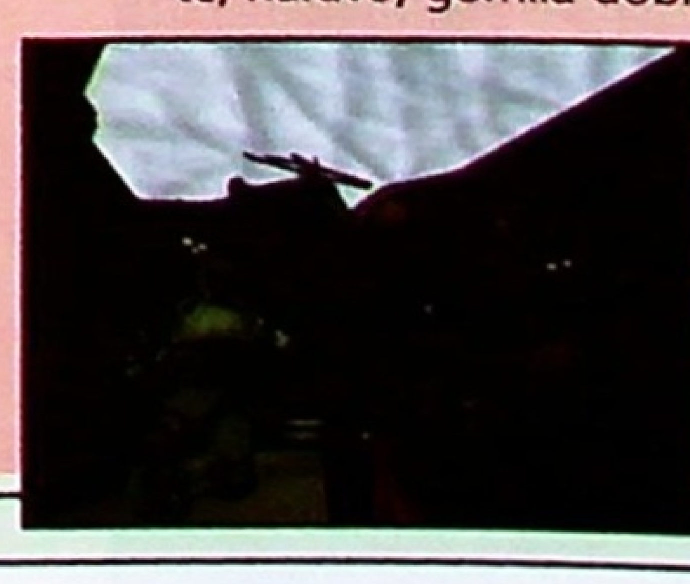


Prax Wars	
Proizvođač	EA SPORTS
Izdavač	REBEL BOAT ROCKER
Žanr	3D AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Prax Wars



U vode 3D pucačina konačno se upustio i ogromni Electronic Arts koji je dosada taj žanr igara prilično zapustio. Ipak, čini se, da su marketinški luđaci iz EA uvidjeli kakva potencijalna zarada leži u razvoju takvih naslova, pogotovo ako su visoke kvalitete. Prvi značajni 3D akcijski naslov čije je razvoj dosad bio prekriven velom tajne bit će igra Prax Wars. Priča vas upliče u rat dviju moćnih korporacija te nije posebno značajna jer se sve ponovno svodi na pravu, okorjelu FPP pucačinu u kakvima uživamo. Dana su velika obećanja u najavi igre: superiorna, dosad neviđeno kvalitetna 3D grafika s podrškom za najnovije 3D ubrzivače, savršeni ligtning efekti te, naravo, gomila dobro osmišljenih razina i hrpetina što razornijeg oružja. Rezultat spoja prije najbrojanih kvaliteta je dobra 3D akcija, no pitanje je hoće li biti dovoljno dobra da se suprostavi Activisionovom Quakeu 3, što je vjerojatno i bio EA-ov cilj.




Isporuka ODMAH
Servis i jamstvo OSIGURANI
InfoLAB
Nove NAJNI@E cijene u Hrvatskoj
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/
Krediti na 3, 6 i 12 rata
Pregrađujemo Vaše kompjutore u najsuvremenije pentiume, MMX ili pentium II sisteme po najnižim cijenama. Dograđujemo CD ROMove, soundblastere, modeme, RAM, HDD, VGA cards.
Naj jeftiniji kvalitetniji pouzdaniji
Krediti i leasing
Vrhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:
Pentium166 Cyrix,16MB HD2.5GB,S3 3129kn
Pent.200MX Cyrix,16MB HD2.5GB,S3 3229kn
P-166 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB,S3 3209kn
P-200 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB,S3 3369kn
Pent.II,233 32 MB, ATX HD2.5GB,LX 6019kn
Pent.II,300 32 MB, ATX HD2.5GB,LX 8599kn
PC Kasa sa pisačem i ladicom 5999kn
Monitor 14" LR, digital NI,1024x768 1009kn
Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1439kn
Monitor 17" ADI 5P, NI, digital 2999kn
Monitor 15" ADI, LowR 1280 x1024 1569kn
CD Rom24x Atapi EIDE CAV &CLV 499kn
SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 139kn
Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 399kn
Voodoo 3D FX, acc,4MB za igre 1199kn
Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.
Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko - engleski, njemački, talijanski i obratno.
Već od 427kn
Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!
Vrhunska tehnologija BoubleJet color tintnog ispisa na svim medijima......
MP-10, fax, printer, kopirka....4059kn
BJC-250, A4, 720x360dpi......1119kn
BJC-4300,A4, 4str/min..........1539kn
BJC-4650,A3, 720x360dpi....2769kn
BJC-7000, A4, 7 tinti, Photo....3469kn
BJC-70, A4, portable, 1.4kg.....1719kn
BJC-620,A4, 720dpi, 4 tinte.....2749kn
BJC-5500,A2, 720dpi...............5309kn
PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena uslijed promjene tečaja.


BIROSTROJ Computers
Veleprodaja i maloprodaja
10000 Zagreb
Vincenta iz Kastva 10–12
(ugao Selske i Horvaćanske)
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448
http://www.birostroj.hr
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati
Canon
intel inside pentium
DTK Computer
EPSON
PER4MER
HEWLETT PACKARD
Western Digital
PHILIPS
Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme i mrežnih sustava
Panasonic


MT UREDSKA OPREMA
ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084
COMPAQ
HEWLETT PACKARD
EPSON
Canon
NOKIA
Panasonic
FUJITSU
• RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
• KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
• TELEFAX • APARATI • TELEFONI •
KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS


FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač
novo u FILEX-u
PC
konfiguracije
macintosh
prodaja
servis
programi
obuka
Voćarska 3
tel. 463 3100
fax. 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr
G3



Genius
SATELIT-tbm d.o.o.
Odranska 1A, 10000 ZAGREB, HRVATSKA (Croatia)
Tel.: +385 1 61 95 314, fax: + 385 1 61 95 320



computers ARTES
VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969
MULTIMEDIJA
MODEMI
SONY
intel.
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
DIAMOND
Monster 3D II
Seeing is Believing!
ISPORUKA ODMAH!
JAMSTVO NA 18 MJESECI!
DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica
JANUS



MEDVEDNICA
Poduzeće za proizvodnju, trgovinu i poslovne usluge d.o.o.
Na Sljeme možete pješice...
...Do cilja morate BRŽE!
Canon
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
Veliki izbor PC konfiguracija
Sklapamo i nadograđujemo računala prema Vašim potrebama.
ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522



MACRO MICRO
Sitnice koje život znače...
Vršimo punjenje svih vrsta tonera i ink cartridgea
Veliki izbor ribona, tonera i ink cartridgea
Vršimo otkup toner kaseta
Raznolika ponuda potrošnog materijala
MACRO-MICRO
Nova cesta 121,10000 Zagreb
Tel. 01/39 50 33, Fax 01/39 50 61
JANUS

MALA ŠKOLA RAČUNALA

mreža

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



Multimedijska kaciga
Union Reality Gear



Multimedijska kaciga
Union Reality Gear
- univerzalna veličina (od 50 -64)
- Digitalno, bežično određivanje smjera kacige
- Vertikalni i horizontalni kut rotacije od 90 stupnjeva u oba smjera
- Stereo slušalice i mikrofon (s kabelom od 2,5m)
- Priključak na "Game port" i RS232 sučelje (digital mode)
- Palica s 4 programski odredive tipke i potenciometar
- Kompatibilno s Microsoft Direct X 5

Cijena kompleta kaciga i palica:
734,00 kn
cijene bez PDV-a

POLARIS

Jedini autorizirani distributer, zastupstvo i prodaja za Hrvatsku i BiH
ZAGREB 10000, Svetice 25 • tel. 01/2304-666 • fax: 2303-827
PULA, Flaciusova 16 • tel. 052/210-277 • fax 052/210-255
http://www.polaris.hr • e-mail: polaris@polaris.hr

Cijene se mijenjaju tjedno, provjerite ih telefonom.